INCLUS ! LE MAGAZINE INTERACTIF SUR CD-ROM → DÉTAIL PAGE 98

20 MINUTES DE TESTS ET DE PREVIEWS EN VIDÉO COMMENTÉE

7 DÉMOS JOUABLES : EXCLUSIF, LA DÉMO DE SILVER

+ 100 MO DE ADD-ONS, SHAREWARES ET MISES À JOUR NIVEAUX, SAUVEGARDES : HALF-LIFE, BALDUR'S GATE...

PC SOLUCES CD-Rom

GRATUIT

PC SOLUCES

MENSUEL
NOUVELLE FORMULE

3 MAGAZINES EN 1

WWW.PCSOLUCES.COM

★ **DOSSIER**
PC + INTERNET
POUR MOINS DE 2000 F :
BONNE AFFAIRE OU ARNAQUE ?

★ **TESTS**
SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP
FALCON 4
RESIDENT EVIL 2...

★ **HALF-LIFE**
CRÉEZ VOS NIVEAUX

★ **86 PAGES DE SOLUTIONS ET GUIDES POUR**
CARMAGEDDON 2 (SUITE ET FIN)
BALDUR'S GATE (SUITE ET FIN)
HERETIC II
ETC.

MIEUX QUE DIABLO !

SILVER

LE TEST COMPLET

24

L 9506 - 24 - 39,00 F

Numéro 24 • mars 1999 - 39 FF - 5,95 € • Belgique : 250 FB • Suisse : 11 FS • Luxembourg : 250 FL • Canada : 9,95 $ Can.

SEULE UNE POIGNÉE D'ÉLUS
DANS LA GALAXIE A PILOTÉ
LE FAUCON MILLENIUM...

STAR WARS™

X-WING ALLIANCE™

DISPONIBLE PRINTEMPS 1999
VERSION FRANÇAISE INTÉGRALE

Une famille rivale met en péril votre propre survie. La présence de l'Empire maléfique se fait de plus en plus menaçante. Votre seul espoir : rejoindre la Rébellion dans une lutte sans merci, au cœur de l'univers de *Star Wars*. Alors que de terribles batailles font rage, vous serez appelé à piloter X-wings, A-wings, B-wings, Y-wings et autres Z-95. Jusqu'à sept autres pilotes Rebelles viendront vous épauler pour affronter les chasseurs Impériaux, dans des missions spectaculaires en 3D. Enfin, si vous le méritez, vous grimperez à bord du cockpit du légendaire *Faucon Millenium*, et vous défierez la flotte Impériale dans le feu de la bataille d'Endor. Le sort de la galaxie est entre vos mains. Et avec un peu de chance, vous êtes né sous une bonne étoile...

www.starwars.com
www.lucasarts.com

© LucasFilm Ltd. et TM. Tous droits réservés. Utilisation soumise à autorisation.
Produit et distribué par Ubi Soft.

WINDOWS CD-ROM PC

http://www.ubisoft.fr

HOT LINE UBI SOFT
08 36 68 46 32
(2,23F/MINUTE)

3615 Ubi Soft
(1,29/mn)

LUCAS Arts

PC SOLUCES mars

24

NUMÉROS UTILES
Accolade (Electronic Arts) 04 72 53 25 25
Activision 08 36 68 17 71
Blue Byte (Ubi Soft) 01 48 18 50 00
Cryo 01 44 65 25 65
Eidos 08 36 68 19 22
GT Interactive 08 36 68 14 11
Infogrames 04 72 65 50 00
Interplay 01 53 83 17 39
Lucas Arts (Ubi Soft) 01 48 18 50 00
Microsoft 01 69 86 46 46
Psygnosis 01 44 40 71 99
Sierra 01 46 01 46 00
Ubi Soft 01 48 18 50 00

NUMÉROS DE TÉLÉPHONE DES CONSTRUCTEURS
Creative Labs 01 39 20 86 00
Diamond Multimédia 01 55 38 16 00
Epson France 01 40 87 37 18
Guillemot Corporation 02 99 08 90 88
Intel 01 45 71 71 01
Matrox 01 45 60 62 08

RETROUVEZ-NOUS SUR INTERNET
http://www.pc-soluces.com
- **Consultez le sommaire du numéro en kiosque**
- **Commandez les anciens numéros**
- **Abonnez-vous On-line**
- **Les dernières news des jeux vidéo**
- **Tous les sites des éditeurs**
- **Écrivez à la rédaction**

Publié par Cyber Press Publishing S.A.
Capital social : 9 700 000 F.
6, boulevard du Général Leclerc.
92115 Clichy Cedex
Téléphone : 01 41 06 44 33
Fax : 01 41 06 44 48
www.cyberpress-publishing.com

Président-directeur général :
Marc Andersen
Directeur financier : Xavier de Portal
Directrice commerciale : Isabelle Weill
Chefs des ventes :
Claude Jaquier -
Tél 01 41 06 44 40 (cljaquier@aol.com)
Service abonnements :
Christophe Basset - Tél : 01 41 06 44 46
Commandes anciens numéros :
Bénédicte Villalba - Tél : 01 41 06 44 44
Publicité :
Isabelle Weill - Tél : 01 41 06 44 45 et
Jocelyne Martignoni - Tél : 01 41 06 44 63
Photogravure : Quadratin (Paris)
Impression :
SIEP (Bois Le Roi), SNIL (Fleurines)
Distribution :
Messageries Lyonnaises de Presse
Abonnements en Suisse :
Edigroup S.A., case postale 393, 1293
Chêne Bourg. Tél : 022/348 44 28
En Belgique :
Tondeur SA, 9 avenue Van Kalkenlaan,
1070 Bruxelles. Tél : 02 555 02 17
Éditeur responsable :
Jean Philippe Tondeur
Tarifs d'abonnements et de réassorts pour les autres pays, nous consulter par courrier, fax ou téléphone.

Ce numéro comporte un CD-ROM gratuit encarté entre les pages 98 et 99, qui est offert et ne peut être vendu.

3615 PCSOLUCES*
ASTUCES PC : 08 36 68 14 16*
WWW.PCSOLUCES.COM

Cyber Press Publishing édite également :
PLAYMAG - LA BIBLE DES SECRETS PLAYSTATION, SATURN & NINTENDO 64 - PC COLLECTOR - CINÉ LIVE
VIDÉO MUSIC
(*) 3615 & 36 68 : 2,23 F/mn

Directeur de la publication :
Marc ANDERSEN (andercyber@aol.com)

Dépôt légal à parution
Commission paritaire n° 76997
N° ISSN : 1269-2921
Illustration de couverture :
Silver
Infogrames
©1998 Cyber Press Publishing. Tous droits de reproduction réservés pour tous pays. Aucun élément de ce magazine ou de son cédérom ne peut être reproduit ni transmis d'aucune manière que ce soit, ni par quelque moyen que ce soit, y compris mécanique et électronique, on-line ou off-line, sans l'autorisation écrite de Cyber Press Publishing.

Directeur de la rédaction :
Claude Lucas (Claudlucas@aol.com)
Directeur Multimédia :
Daniel Lauro (Danbiss@aol.com)
Assistant Multimédia :
Julien Minier (julien97@aol.com)
Chef de rubrique :
Michel Desangles (mkdf@club-internet.fr)
Rédacteur en chef adjoint :
Xavier Allard (LDU@club-internet.fr)
Sharewares :
Christophe Lemonnier (ariochld@aol.com)
Directeur artistique :
Eric Beauzel
Couverture : Michael Cambourg
Maquette : Vanessa Wajeman
Secrétariat général de Rédaction :
Isabelle Derveaux (derveaux@aol.com)
1ère Secrétaire de rédaction :
Catherine Montagnon
Secrétaires de rédaction :
Richard El Mestiri, Marie-Hélène Millot,

Responsable télématique :
Alain Milly (AlainMilly@aol.com)

Ont collaboré à ce numéro :
Jean-François Molas, Rodolphe Donain, Yann Lebecque, Luis de Oliveira, Christophe Lemonnier, François Baldjian,
Illustrations :
Yacine

(((ÉDITO)))

Après les démos exclusives, les previews exclusives, les tests exclusifs — on a en effet parfois atteint des sommets de connerie dans les canards de jeux vidéo — voici l'édito exclusif. Pourquoi ? C'est le premier édito où l'on vous annonce qu'on est en l'an 2000. À quoi bon attendre quelques mois de plus ? Rien n'aura fondamentalement changé entre le 31 décembre et le premier janvier. On aura vécu une journée de plus et ce sera déjà pas mal. Bonne année ! Alors, ça y est, on a changé les quatre chiffres ; vous avez fait les fous ? Et pourquoi avez-vous fait les fous ? Pour fêter le deux millième anniversaire du petit crucifié ? À mon avis, non. Parce que vous avez vu le premier pape noir souhaiter les bons vœux (ouh la la, vu de mars 99, c'est audacieux, ça) ? Non je vais vous le dire. Vous avez été dégoûté par Tomb Raider IV, une série qui, décidément, ne s'améliore pas, vous êtes parti manifester votre mécontentement à l'extérieur et les événements ont commencé. On a tous vu les images à la télé... À part ça, comme je vous l'annonçais en février 99, on a changé de formule. 400 pages en couleur, 3 DVD, un supplément spécial solutions de 300 pages, un supplément spécial des tests de l'année de 2.000 pages, un supplément spécial des jeux qui vont sortir cette année de 21.000 pages, un pin's, un Tamagotchi, un bout de Jeff, une action Cyberpress. Tout ça pour 9,50 F SEULEMENT ! Bon, c'est un peu lourd à porter, c'est l'inconvénient.

EXCLUSIF

Léo de Urlevan

(((SOMMAIRE)))

Bloc-Notes	5
News	6
Page Internet	14
Mises à jour	15
Multimédia	16
Bouquins	17
Dossier : Pack PC + Internet pour moins 2000F	18
En développement	22
Les Previews	30
Sur vos écrans	43
Rubrique petites bourses	78
Rubrique Add-Ons	81
Rubrique Shopping	82
Lexique	83
Crash-Test	84
Triche-trash	88
Système D	94
Page CD-Rom/Configuration	97
Sommaire CD-Rom	98
Courrier des lecteurs SOS	100
Guide Carmageddon 2	104
Guide Heretic II	118
Guide Half-Life / Worldcraft	142
Guide Baldur's Gate	152

Prochain numéro
30 mars

Index des avant-premières

Requiem	22
Le Mans	26
Hidden & Dangerous	28
L'Amerzone	30
Starshot : Panique au Space Circus	34
Guy Roux Manager 99	35
Unreal Tournament	35
Commandos : Le sens du devoir	36
Chess Master 6000	38
Imperialism 2	38
Billard Club House	39
Absolute Football	39
Heroes of Might & Magic III	40

Index des tests

Close Combat 3	20 %	67
F-16 Aggressor	35 %	77
Falcon 4.0	89 %	62
Gruntz	62 %	75
Microsoft Golf 99	87 %	68
Peugeot Sport Grand Touring	51 %	77
Quest For Glory V	78 %	70
Resident Evil 2	89 %	50
Return To Krondor	39 %	77
Rollcage	83 %	72
SBK Super Bike Championship	92 %	56
Silver	92 %	44
South Park	68 %	77
Tellurian Defence	43 %	67
Top Gun	10 %	67
Turok 2	68 %	76
Worms Armageddon	72 %	69

bloc notes

www.PC SOLUCES.COM

EN MARS, ÇA REPART, SERAIT-ON TENTÉ DE DIRE... C'EST EN EFFET UNE AVALANCHE DE JEUX QUI VA NOUS TOMBER DESSUS. ET PAS FRANCHEMENT DES MAUVAIS ; DES TRUCS TRÈS ATTENDUS FONT EN EFFET LEUR APPARITION DANS LES SORTIES PRÉVUES. BON, ATTENTION, LES ÉDITEURS NOUS FONT TOUJOURS DES PROMESSES QU'ILS N'ARRIVENT PAS À TENIR, DU COUP CERTAINS JEUX SONT UN PEU REPOUSSÉS. PAR CONTRE, IL Y A UN TRUC DE SÛR, CE SONT **LES SORTIES DES JEUX À** PRIX RÉDUITS. CE MOIS-CI, C'EST **L'APOTHÉOSE**, AVEC DES JEUX D'UNE INCROYABLE QUALITÉ. POUR VOUS EN RENDRE COMPTE, FAITES UN SAUT À LA RUBRIQUE "PETITES BOURSES".

LES JEUX QUE VOUS ATTENDEZ À MORT...

1. AGE OF EMPIRES 2
2. DUKE NUKEM FOREVER
3. DIABLO 2
4. TIBERIAN SUN
5. ALIEN VS PREDATOR
6. INDIANA JONES
7. LANDS OF LORE 3
8. DISCWORLD NOIR

LES JEUX QUE VOUS PRÉFÉREZ

1. HALF-LIFE
2. BALDUR'S GATE
3. COMMANDOS
4. CARMAGEDDON 2
5. FIFA 99
6. ROGUE SQUADRON
7. SANITARIUM
8. GRIM FANDANGO
9. AGE OF EMPIRES
10. MONACO RACING SIMULATION 2

LE TOP DE LA RÉDACTION

JEFF : BALDUR'S GATE - RODOLPHE : SILVER - XAVIER : RESIDENT EVIL 2
FRANÇOIS : HALF-LIFE - LUIS : SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP - YANN : HALF-LIFE

LES MEILLEURES VENTES DU MOIS DERNIER

1. BALDUR'S GATE
2. HALF-LIFE
3. DARK OMEN
4. TOMB RAIDER III
5. AGE OF EMPIRES
6. SIM CITY 3000
7. COMBAT FLIGHT SIMULATOR
8. CÆSAR 3
9. COMMANDOS
10. FIFA 99
11. SIM CITY 2000
12. ROGUE SQUADRON

LES SORTIES PRÉVUES POUR LE MOIS DE MARS

A 10 WARTHOG (ORIGIN)
ABSOLUTE FOOTBALL (VIRGIN)
BILLARD CLUB HOUSE (VIRGIN)
CENTIPEDE (HASBRO)
CIVILIZATION : CALL TO POWER (ACTIVISION)
COMMAND AND CONQUER : LE SOLEIL DE TIBERIUM (WESTWOOD)
COMMANDOS : LE SENS DU DEVOIR (EIDOS)
DELTA FORCE (NOVALOGIC)
F16 (VIRGIN)
FIGHTER SQUADRON (ACTIVISION)
FLEET COMMAND (ORIGIN)
GUY ROUX MANAGER 99 (ANCO)
HEAVY GEAR 2 (ACTIVISION)
JACK NICKLAUS (ACTIVISION)
LANDS OF LORE III (WESTWOOD)
NASCAR REVOLUTION (EA SPORTS)
NORD CONTRE SUD (INTERACTIVE MAGIC)
PRO PILOT 99 (SIERRA)
REDLINE (ACCOLADE)
RESIDENT EVIL 2 (VIRGIN)
ROLLER COASTER TYCOON (MICROPROSE)
SILVER (INFOGRAMES)
SPORTS CAR GT (WESTWOOD)
STARCRAFT : BROODWAR (ADD-ON) (SIERRA)
TANKTICS (GREMLIN)
UPRISING 2 : LEAD AND DESTROY (3DO)
VR BASEBALL 3 (INTERPLAY)
WARZONE 2100 (EIDOS)
WILD METAL COUNTRY (GREMLIN)
WWII 39-45 : CHASSEURS DE LÉGENDE (JANE'S)
X WING ALLIANCE (LUCAS ARTS)

MES QUATRE JEUX PRÉFÉRÉS POUR LE HIT-PARADE DES LECTEURS :

1) .....
2) .....
3) .....
4) .....

LES DEUX JEUX DONT J'ATTENDS LA SORTIE AVEC IMPATIENCE :

1) .....
2) .....

JE SOUHAITE VOUS VOIR PUBLIER DES AIDES POUR LES JEUX SUIVANTS :

1) .....
2) .....
3) .....
4) .....
5) .....

NOM : .....
PRÉNOM : .....
ADRESSE : .....
.....
.....
CODE POSTAL : .....
VILLE : .....
.....
MICRO : .....
.....

À DÉCOUPER OU À RECOPIER ET À RETOURNER À : PC SOLUCES — BLOC-NOTES, 6, BD DU GÉNÉRAL LECLERC, 92115 CLICHY CEDEX.

TOUS LES COUPONS RATURÉS, INCOMPLETS OU ILLISIBLES NE SERONT PAS PRIS EN COMPTE.

on vous dit tout

EXPLICATIONS PRÉLIMINAIRES

Ce mois-ci, l'essentiel de l'actualité informatique tourne autour du mp3, ce nouveau format audio révolutionnaire permettant de compresser dix ou douze fois un morceau de musique sans altérer sensiblement sa qualité. Un morceau de quatre minutes tombe de 40 Mo sur un CD audio à 4 Mo en mp3. L'avantage, c'est bien évidemment un temps de téléchargement réduit, ce qui réjouit les pirates qui s'en donnent à cœur joie depuis quelques mois : on trouve pratiquement tout ce qu'on veut sur Internet, y compris des enregistrements rares ou inédits. LA RIAA, équivalent américain de notre SACEM, cherche à stopper la diffusion de ce standard et a mis en place la Secure Digital Music Initiative, alias SDMI, une commission qui n'a pour l'instant rien proposé (ça a moins de deux mois) mais qui est chargée d'étudier un format qui remplacerait le mp3 tout en empêchant la copie et la transmission des morceaux ainsi téléchargés.

En attendant, beaucoup d'éditeurs de logiciels aimeraient bien créer LE standard qui emportera les voix des utilisateurs et des producteurs. GMO, par exemple, a créé le mp4, qui est grosso modo comme un mp3 avec quelques différences, notamment la possibilité, pendant qu'on écoute le morceau, d'aller automatiquement sur Internet consulter le site du groupe qu'on écoute. Public Enemy, groupe de rappeurs, avait placé sur son site un morceau inédit en mp3 il y a deux mois. Polygram, leur éditeur, a exigé qu'ils le retirent ; du coup, ils ont placé un autre morceau, cette fois-ci condamnant la politique des éditeurs, en mp4.

Le mp4, cependant, n'est pas accepté par tout le monde, loin de là. D'abord, on lui reproche son nom : on pourrait confondre « mp4 » avec « MPEG-4 », qui est le prochain standard de vidéo numérique compressée. Ensuite, tous les membres de la RIAA, qui payent pour mettre en place l'initiative SDMI, et qui voient d'un mauvais œil des programmeurs indépendants tenter de s'emparer du marché. Enfin, les éditeurs concurrents qui proposent eux aussi des standards de musique compressée : a2b, Liquid Audio, Audiosoft, etc.

Bref, tout bouge en ce moment et vous trouverez dans ces quelques pages plusieurs articles sur ce sujet ; je tenais simplement à vous remettre les faits en tête pour faciliter la compréhension du problème.

ADIEU, Ô MONDE TRUEL !

La suite de Constructor est annoncée pour le printemps. Street Wars reprend les recettes du premier, avec le même design de personnages, et les mêmes buts : créer et gérer un parc immobilier, dans un monde cruel («Je ne suis pas un gangster, mais j'ai fait 10 ans dans l'immobilier. Je suis prêt à tout»). On pourra implanter ses immeubles à Detroit, New York ou Chicago, entre autres. Espérons simplement que la difficulté sera mieux gérée que dans le premier opus, ce qui est annoncé. Ainsi, les indésirables ne pourront plus être utilisés qu'un nombre limité de fois, et toutes les fonctions ne seront plus accessibles au joueur pour ne plus déséquilibrer le jeu contre l'ordinateur. Parmi les nouveaux indésirables on retrouvera le fantôme de Saint Quentin, le casseur de coffre-fort, la «pute»... Bref, encore un jeu haut en couleurs (65000, d'ailleurs, et en 800x600) (pour info, la citation est tirée de «Cible émouvante», excellent film de Pierre Salvadori).

Porsche vient d'entamer une procédure judiciaire contre 130 sites Internet détournant l'utilisation de la marque « Porsche » dans leur adresse : www.porsches.com, www.newporsche.com, www.boxster.de, etc, et ce, peu après que Pfizer, fabricant du Viagra, ait récupéré de la même manière l'adresse « www.viagrafalls.com » (« les chutes du Viagra », jeu de mot avec « Niagara Falls », « les chutes du Niagara »).

LE N'IMPORTE QUOI DU MOIS

On ne trouve pas que des produits intéressants au Milia. Ainsi est présenté Borderland, vague jeu de baston, produit crétin en tout cas, indéniablement sans intérêt, mettant en scène des personnages «représentatifs d'une réalité sociale et culturelle», qui sont «la projection de notre univers familier». Crétin, le jeu ? Débile, le propos ? Mais c'est la force de cette œuvre, mon cher, puisque «l'utilisateur est en présence de codes sociaux et culturels qui lui sont familiers mais dont l'exagération, l'amalgame, la gratuité l'incite à repenser la valeur et l'impact de ces images»... Lisez Le Figaro, avec un peu de chance, ce journal lui consacrera quelques lignes, pour illustrer la violence des jeux vidéo et des banlieues...

ZONZON

SMART EST LE NOM D'UN NOUVEAU SYSTÈME PERMETTANT DE REPÉRER QUELQU'UN PAR GPS (UN RÉSEAU DE SATELLITES EN ORBITE DE CLARKE QUE L'ON UTILISE POUR CALCULER DES COORDONNÉES PAR TRIANGULATION). SUR QUI L'A-T-ON ÉTRENNÉ CE MOIS-CI ? DES RANDONNEURS DE HAUTE MONTAGNE ? DES TRAVERSEURS DE MERS EN SOLITAIRE ? DES EXPLORATEURS DE FORÊTS PERDUES À SUMATRA ? NON, SUR DES PRISONNIERS. CEUX-CI SONT ASSIGNÉS À RÉSIDENCE CHEZ EUX, ILS PORTENT UNE SORTE DE GOUGNOZOFF À LA CHEVILLE QUI INFORME LES SATELLITES DE LEUR POSITION À TOUT INSTANT. S'ILS METTENT LE PIED HORS DE CHEZ EUX, LE GOUGNOZOFF DÉCLENCHE UNE ALARME AU COMMISSARIAT LE PLUS PROCHE, QUI A TOUT SON TEMPS POUR RATTRAPER LE MALANDRIN PUISQUE CELUI-CI PEUT ÊTRE SUIVI À LA TRACE SUR UNE SORTE DE SCANOTRON. L'AVANTAGE EST EN FAIT FINANCIER : UN PRISONNIER EN PRISON COÛTE 350 FRANCS PAR JOUR À LA COLLECTIVITÉ, ALORS QUE CE DISPOSITIF REVIENT À 90 FRANCS PAR JOUR. J'AI TENDANCE À PENSER QUE C'EST UNE AMÉLIORATION PAR RAPPORT À LA PRISON, SANS POUVOIR ME DÉPARTIR DE L'IDÉE QU'IL Y A LÀ QUELQUE CHOSE D'AMORAL. SI JE METS LE DOIGT DESSUS, JE VOUS PRÉVIENS.

Les news aux quatre fromages de Michel «Gorgonzola» Desangles et Yann «Mozarella» Lebecque

La Chine vient de trouver la solution parfaite au bug de l'an 2000 : tous les dirigeants de la CAAC, la compagnie aérienne chinoise, devront effectuer un voyage en avion le 1er janvier 2000. Si ça se casse la gueule, ils seront les premiers informés. Du coup, ils se speedent pour résoudre le problème. Génial, non ? Je connais deux ou trois corps de métier où on pourrait très bien appliquer le même principe chez nous...

PLUS BAS, HUBBLE, PLUS BAS...

Les astronomes de la NASA ont déjà regardé tout ce qu'ils voulaient regarder avec le téléscope Hubble. Du coup, pendant un moment, ils ont permis à des milliers d'astronomes dans le monde de choisir n'importe quel objet céleste pour l'observer. Malheureusement, ça prend énormément de temps de dépouiller les requêtes, et la NASA a décidé de faire voter le public par Internet, tout simplement. Vous préférez que Hubble observe NGC4650A, UGC3697 ou NGC4565 (ce ne sont pas des imprimantes laser, mais des galaxies) ? Votez sur le site de la NASA !

TRIPLE X ?

Le studio de développement français de Psygnosis prépare actuellement 3X, un jeu de stratégie temps réel en 3D temps réel. C'est le dernier projet en date de l'éditeur, tellement secret qu'il ne nous fournit d'ailleurs que ces images. Bon, d'accord. Ce jeu vous plongera donc au cœur d'une guerre futuriste mettant en scène des machines de guerre surpuissantes. Vous disposerez d'un radar en haut à droite. Il sera possible de créer ses unités en récoltant des matières premières sur le terrain. Graphismes somptueux, nombreux niveaux, moteur 3D époustouflant, enfin du renouveau dans le jeu vidéo. Voilà, je pourrais écrire des communiqués de presse...

DES VOITURES POUR NFS3

Stéphane Frionnet, un lecteur, a eu la gentillesse de nous trouver des sites comportant des voitures supplémentaires pour NFS3. Les voici :
http://perso.wanadoo.fr/paul.decorme/index2.htm
http://camelot.warzone.com/hs3/cars.html
Et aussi celui-ci, qui propose entre autres la voiture de Starsky et Hutch : http://nfs3zone.tsx.org/
Merci Stéphane !

Après leur succès sur CD-ROM, Cryo réédite Versailles et - surtout! - Ring sur DVD-ROM. Espérons que l'espace supplémentaire alloué permettra d'installer les innombrables patches nécessaires à la correction des bugs vendus sur CD...

SEXUELLEMENT CORRECT

Merriam-Webster est une compagnie d'édition américaine qui publie entre autres un dictionnaire de synonymes fort connu, le Merriam-Webster Thesaurus. Celui-ci est d'ailleurs disponible sur Internet, et il a récemment été à l'origine d'une controverse : au mot « homosexuel », on trouvait comme synonymes « pédé », « pédale », « de la jaquette », « pédéraste », « travesti », « sodomite », etc. Une chaîne de radio gay s'en est plaint et a diffusé l'info auprès de la presse gay qui, on s'en doute, a largement repris la chose. Du coup, Merriam-Webster a dû s'excuser et virer tous les synonymes, sauf les plus politiquement corrects. La novlangue remplacera bientôt l'espéranto et le volapuk.

PROCÈS MICROSOFT

Lors de l'audition du troisième témoin en faveur de Microsoft dans son procès contre le gouvernement américain, une cassette vidéo a été montrée à la cour, censée démontrer que lorsqu'on retirait Internet Explorer de Windows 98, celui-ci se mettait à ramer lamentablement. Malheureusement, c'était une reconstitution faite par Microsoft, qui avait « oublié » de préciser que c'en était une. Du coup, la vidéo devra être refaite en présence des avocats du gouvernement. Aïe aïe aïe, fais gaffe, Billou, les gendarmes vont te rattraper...

XML

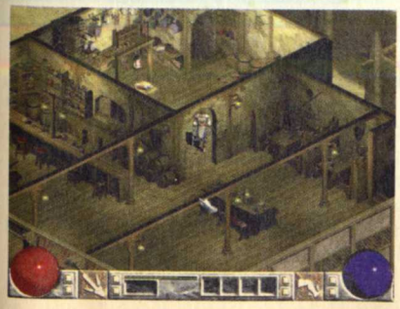
Un nouveau standard commence à émerger : le XML, pour eXtended Markup Language (et pendant qu'ils y étaient, ils aurait pu l'appeler « EKG » pour extEnded marKup lanGuage, ou « TUU » pour exTended markUp langUage. Quand on commence à mettre des majuscules au milieu des mots, on ne sait plus où ça s'arrête). Il s'ajoute au HTML et permet de décrire les éléments d'une page Internet : ceci est une image en tant de couleurs, de telle taille, représentant telle chose, codée dans tel format... Ou ceci est le nom d'un produit commercial, de type cosmétique, disponible à la vente par correspondance, sans expérimentation sur les animaux... Le but de ce nouveau langage d'indexation est de permettre de créer des moteurs de recherche plus précis, et surtout de mettre en place le grand marché virtuel dont tout le monde rêve : chaque produit en vente sur le Web pourrait être recherché par n'importe laquelle de ses caractéristiques, par n'importe quel site. Ainsi, le site d'un négociant en parfums pourrait aller chercher automatiquement dans la base de données d'un fabricant d'articles cosmétiques la mise à jour des nouveaux produits, ou les modifications de prix en temps réel. On pourrait aussi imaginer des petites annonces mondiales, consultables en temps réel. C'est ce qu'on appelle une PED (suPer bonnE iDée).

ARBRE À PUCE

La ville de Paris est en train d'équiper 90.000 des 400.000 arbres de la capitale de... puces électroniques, contenant un numéro d'identification particulier pour chaque arbre, et capable de détecter toute maladie avant qu'elle soit visible à l'œil nu. Ça coûte 39 francs par arbre, contre 15.000 francs pour planter un nouvel arbre. Ah, pirater des platanes, mon rêve.

C'EST LE «2» QUI FAIT LA DIFFÉRENCE

Bon, Diablo 2 n'est toujours pas pour aujourd'hui, mais voici de nouvelles images du jeu pour vous faire patienter d'ici à sa sortie. Rappelons que ce jeu sera, comme le premier opus, un jeu un peu de rôles et beaucoup d'action avec énormément de phases de combat et des personnages différents, des quêtes... Bref, Diablo en mieux.



UN ARTICLE SUR LE MP3

MCY est l'une des boîtes qui cherchent à profiter de l'explosion du mp3 : leur logiciel M-Trax permet de lire des fichiers mp3 cryptés et dont le copyright est codé de manière inaudible dans le morceau lui-même (à la manière des filigranes de Photoshop, pour faire une comparaison). Ça fait râler les concurrents, qui disent qu'à partir du moment où un morceau est encrypté, son utilisation devient tellement compliquée – nécessité d'avoir un logiciel particulier pour le lire, impossibilité de l'utiliser sur un autre ordinateur, etc – que ça va faire fuir les clients au lieu de les attirer. D'ailleurs, en opposition totale avec MCY, les logiciels FreeAmp et Liquid Audio se voient dotés d'options qui permettent de télécharger des morceaux vers le lecteur Rio. MCY a du souci à se faire...

ATI, le constructeur des cartes graphiques du même nom, a l'immense plaisir de nous annoncer d'excellents résultats : 310 millions de francs de bénéfice sur près de deux milliards de chiffre d'affaires. Oui, je sais, c'est pas les meilleures cartes, mais c'est les moins chères. Même Apple en équipe ses Macintosh !

on vous dit tout

FRANÇOIS, ARRÊTE DE BAVER...

Le problème à PC Soluces, c'est qu'on ne peut plus parler de jeu de voitures sans que François nous demande plein d'infos et de photos. Pire qu'un lecteur, en quelque sorte ! Europress devrait sortir en mai Rally Championship 99 : 36 circuits réalisés à partir de photos et de cartes réelles, tableaux de bord modélisés en 3D, 20 voitures magnifiques disposant de modèles physiques réalistes, plus de «murs invisibles» de chaque côté de la route, jeu multijoueur en réseau ou via Internet, et sons impressionnants.

UN ARTICLE SUR LE MP3

Une petite compagnie, Sightsound, prétend avoir déposé il y a longtemps un brevet protégeant l'idée même de télécharger de la musique sur Internet. Elle a envoyé des lettres à tous les sites qui proposent de la musique, comme www.mp3.com, pour leur demander de payer des droits d'auteur. Comme on ne peut pas breveter une idée, la plupart des sites en question ont annoncé qu'ils iraient en justice pour dénoncer le brevet, trop vague à leurs yeux. De plus, breveter un principe qui existe déjà en l'adaptant simplement à un nouveau support (exemple : « vendre du fromage sur Internet ») ne marche pas : tous ceux qui ont essayé ont été déboutés par la suite. Mais qui ne tente rien n'a rien...

ÉMULATEUR 2

Les auteurs de l'émulateur soft permettant de jouer à des jeux Nintendo 64 sur PC, UltraHLE, ont retiré leur programme des sites sharewares où il était disponible il y a quelques semaines. En quelques jours, des milliers d'internautes se sont mis à s'échanger des ROMS Nintendo 64 sous forme de fichiers pour pouvoir les charger avec cet émulateur, et les auteurs ont apparemment eu peur que ça déclenche les foudres de Nintendo. Ils attendront probablement l'issue du procès entre Connectix et Sony à propos de l'émulateur PlayStation sur Macintosh.

PLAYBOY TV

La loi américaine en matière de télé pornographique ou de charme est assez semblable à la nôtre : l'émission de programmes n'est permise qu'à certaines heures en fin de soirée et pendant la nuit. Le magazine Playboy, qui possède une chaîne câblée, a attaqué la justice américaine en arguant que cette loi contredisait l'article 2 de la constitution sur la liberté d'expression. Facile à plaider : si on n'est libre que de 22 heures à 6 heures du matin, on n'est pas vraiment libre. Effectivement, le juge a donné raison à Playboy qui peut maintenant émettre 24 heures sur 24. Du coup, le département de Justice a décidé d'attaquer toutes les autres chaînes de boules pour les empêcher d'en faire autant. Ils pourraient pas plutôt se concentrer sur Billou, au lieu d'emmerder les honnêtes pourvoyeurs de cochoncetés ?

UN ARTICLE SUR LE MP3

Le moteur de recherche Lycos vient d'annoncer que pour ne pas se fâcher avec la RIAA, il n'afficherait plus désormais de liens vers des sites proposant des mp3 pirates.

Pourquoi le mp3 fait flipper la RIAA ? Parce que « mp3 » est le deuxième terme le plus utilisé dans les moteurs de recherche, juste après « sex » !

Y A QUE DES SOLUTIONS

Larry Ellison, grande gueule parmi les éditeurs américains, à qui on demandait ce qu'il faudrait faire si Microsoft perdait son procès, a répondu : « Scindez la compagnie en deux, mettez Steve Ballmer (actuel PDG, NDLR) à la tête de l'une, Bill Gates à la tête de l'autre, et laissez-les se battre ».

Grâce à Carmageddon 2 et ses 300.000 exemplaires vendus en Europe, SCi réalise à nouveau des bénéfices : 5 millions de francs, pour 33 millions de chiffre d'affaires, sur le dernier semestre. Ce n'est pas énorme, mais c'est suffisant pour sortir la tête hors de l'eau.

Billou a vendu pour 14.707.200.000 francs (près de quinze milliards, pour les dyslexiques) d'actions de Microsoft ces trois derniers mois. C'est plus de 3% de son capital. Si ça continue, les investisseurs vont prendre peur, et on va avoir un krash mondial. Manquait plus que ça pour ruiner sa réputation.

Procès Microsoft : le deuxième témoin en faveur de la défense, Paul Maritz, vice-président de Microsoft, a admis que sa compagnie avait empêché d'autres sociétés de distribuer ou de promouvoir Netscape. Il a dit ensuite que Linux était un système d'exploitation « très complet et très sophistiqué ». Ouh, ça sent mauvais pour Microsoft.

TEMPORAIRE CHEZ MICROSOFT

Microsoft a l'habitude d'engager certains employés en tant que « salariés temporaires », l'équivalent de notre CDD. Du coup, pas besoin de leur donner des stock options, ni d'autres avantages réservés aux employés « définitifs ». Un tiers des employés du siège sont temporaires, certains depuis plusieurs années, et un procès est en cours à ce sujet depuis des années. Récemment, Microsoft a rajouté dans ses contrats d'embauche une clause particulière : les employés s'engagent à refuser de toucher des indemnités, même si un jugement l'ordonne. Naturellement, la publication de cette clause dans un journal local a fait scandale ; à l'audience suivante, alors que l'avocat de Microsoft commençait à expliquer pourquoi cette clause avait été mise en place, le juge l'a coupé, et a interrompu la séance en disant : « Je vais profiter de l'occasion pour expliquer aux avocats ce qu'il vaut mieux éviter de dire, pour le bien de leur client ». Le baratin de Microsoft, la poudre aux yeux, ça marche de moins en moins auprès des juges qui en ont marre que Microsoft vienne leur expliquer la vie.

ZIP, ZIP 2...

Iomega vient d'avoir l'excellente idée de sortir un Zip de 250 Mo («excellente», c'est ironique). Il lira les cartouches 100 Mo, mais les lecteurs 100 Mo ne liront pas les cartouches 250 Mo. C'est bizarre, c'est exactement après avoir fait la même chose que Syquest s'est cassé la gueule. Quand on a un produit simple, identifiable, qui devient un standard, le décliner en plein de versions incompatibles, c'est un peu con, non?

JAVA EN APPEL

Le mois dernier, on vous a informé de la décision de justice américaine obligeant Microsoft à cesser d'utiliser le langage Java ou à le mettre en conformité avec les normes de Sun. Microsoft a fait appel, prétendant que « la décision de justice porte un grave préjudice à Microsoft, à ses clients et au public en restreignant la compétition et en privant l'industrie des innovations technologiques de Microsoft ». Je rappelle quand même que la décision en question a été prise parce que Microsoft privait ses clients des innovations technologiques de Sun. Du coup, l'affaire sera rejugée avant la fin de l'année.

BABABA, BABABYLON

Sierra prépare actuellement Babylon 5, basé sur la série que peu connaissent mais qui est, apparemment, de bonne qualité. Voici donc de nouvelles images de ce jeu de combat spatial dont nous avons vu récemment quelques images impressionnantes (bon, c'était à l'occasion de la présentation du chipset Voodoo3, donc du calme !).

Offre limitée![7]

grugeman CASSE LES PRIX !

Satisfait ou remboursé ![8]

Un PC complet pour 199F TTC! (soit 30,34 Euros)

N'envoyez pas d'argent maintenant!

- Disque dur: 500 Go![4]
- Lecteur de CD-Rom 128X![5]
- Processeur Pentium IV à 8000 MHz![6]
- Cache Level 4 à 512 GHz[14]
- Enceintes 2x500W et caisson de basses 1000W, son Prologic Dolby Surround AC-3RF THX quadriphonique[11]
- Modem 56 Gbds Double Duplex (fonction répondeur/fax/talkie-walkie)[15]
- Imprimante/Scanner 8000 dpi optiques (extrapolé à 64000 dpi par software), 8192 niveaux par couleur, 500 pages/minute, 6 bacs (A4, A3, A2, A1, Ao, transparents, impression sur T-shirts), livré avec soft OCR.
- En cadeau: le pack complet de Microsoft Office 2000![13]
- + un pin's gratuit![12]

Livraison gratuite[10]

Payez en 10 fois sans frais*

grugeman
le progrès près de chez vous

PC multimédia[1] tout équipé[2] avec écran 21 pouces Trinitron[3] pré-installé[9]

Bon de réservation à renvoyer à : Grugeman - c/o Cyber Press Publishing - 92,98 bd V. Hugo - 92115 Clichy Cedex
❑ OUI, je souhaite réserver un PC multimédia[1] tout équipé[2] avec écran 21 pouces Trinitron[3] à 199F TTC. Je n'envoie pas d'argent maintenant.
Nom: ..... Prénom:.....
Adresse: .....
Code postal:..... Ville:.....

Le PC multimédia tout équipé de Grugeman comprend:
1- un cordon de raccordement électrique
2- un chiffon pour nettoyer l'écran
En option: un boîtier (990F), un processeur (1990F), une carte-mère(1990F), un lecteur de CD-Rom(1990F), un écran 21 pouces (7990F), une souris (499F), un système d'exploitation (890F), un disque dur 9 Go (2990F), une carte graphique (990F), de la RAM (1990F), un clavier (990F). Prix total: 23498F.

(1) sous réserve de l'achat des options multimédia
(2) sous réserve de l'achat de l'équipement
(3) sous réserve de l'achat d'un 21 pouces Trinitron
(4) sous réserve de l'achat de 500 Go de disque dur
(5) sous réserve d'invention d'un lecteur CD-Rom 128X
(6) sous réserve de sortie hypothétique du processeur Pentium IV à 8000 MHz
(7) Offre limitée à un seul exemplaire, sous réserve de disponibilité
(8) Sous réserve d'acceptation du remboursement par nos services (qui ne remboursent pas facilement)
(9) Sous réserve que vous le pré-installiez vous-même
(10) Sous réserve que vous veniez le chercher
(11) sous réserve d'achat d'enceintes 2x500W et caisson de basses 1000W, son Prologic Dolby Surround AC-3RF THX quadriphonique
(12) sans réserve, le pin's est fourni gracieusement à tous nos clients
(13) Juste le pack, c'est-à-dire le boîtier en carton qui va autour du produit. Prix du produit lui-même: 990F.
(14) Sous réserve d'achat d'un cache Level 4
(15) Sous réserve que ça existe
(16) Sous réserve que quelqu'un l'invente

* Sous réserve d'acceptation du dossier, offre réservée aux marsupiaux et aux mustélidés

C'EST LA GUERRE CHEZ MINDSCAPE !

Mindscape prépare actuellement deux nouveaux simulateurs, SU-27 Flanker v2.0 (de vol) et Fighting Steel (de tanks). Le premier, de vol, donc, vous met aux commandes d'un, donc, SU-27 Flanker, avion de chasse soviétique, au-dessus de terrains d'action créés à partir de cartes satellite. Un générateur aléatoire de missions et un mode multijoueur (16 connectés) en équipe ou non et un moteur sonore 3D seront intégrés au jeu. Celui-ci utilisera aussi la puissance des nouveaux Pentium III. Fighting Steel, lui, recréera les conflits de la Seconde Guerre mondiale, avec les forces aéronavales anglaises, allemandes, américaines et japonaises. 10 scénarios historiques ainsi que quatre campagnes (une par camp) vous seront proposés.

ÉGLISE CONTRE CHAPELLE

Aux États-Unis, l'église mormone a interdit l'usage de l'e-mail à ses missionnaires. Ça les distrait de leur tâche principale, qui est de recruter de nouveaux membres. L'usage du téléphone leur était déjà interdit, sauf à Noël et à la fête des mères. L'église n'est pas là pour ouvrir ses ouailles au monde, elle est là pour les aider à s'en éloigner, au contraire. Par contraste, en Italie, l'église catholique a annoncé tout un tas de nouveautés cyber: la possibilité de discuter avec le pape par Internet, la diffusion en direct de quantité d'événements marquant l'an 2000, des questions-réponses sur la chrétienté, etc. Les mormons utilisent quand même intensivement l'informatique, mais pas pour communiquer, juste pour établir des bases de données.

TÉLÉ 3D

Une société anglaise vient de mettre au point un nouveau système pour voir la télévision en relief, ou plus exactement, un moniteur informatique, en plaçant des motifs holographiques derrière un écran LCD, qui renvoient un signal lumineux différent pour chaque œil. Ce qui signifie malheureusement qu'on ne peut s'écarter de la perpendiculaire de l'écran que de quelques centimètres, sous peine de voir l'image se réduire en deux dimensions. Ça fait un moment que des constructeurs inventent des tas de systèmes pour voir l'image en relief, mais jusqu'à présent aucun n'a pris. Le seul espoir pour RealityVision, la boîte en question, c'est qu'en plus de miser sur l'imagerie médicale ou scientifique, comme tous les autres, elle compte aussi sur le milieu du jeu vidéo, qui est effectivement le seul - à part la pornographie, comme d'habitude - qui pourrait lancer le phénomène.

CYBER-GUERRE

Il y a trois ans, une boîte irlandaise a racheté les droits d'utilisation du suffixe Internet «.tp», qui représente l'île du Timor Oriental, quelque part au large de l'Australie. Or, cette île a été annexée il y a près de 25 ans par l'Indonésie. Mais une poignée d'irréductibles Timoriens Orientaux résiste encore et toujours à l'envahisseur et réclame l'indépendance de l'île. C'est à eux que Connect-Ireland, la boîte dont je parlais plus haut, a acheté les droits du suffixe «.tp». Mais depuis quelque mois, Connect-Ireland reçoit des coups de fil anonymes et ses ordinateurs font l'objet d'attaques en règle de la part de hackers. De là à déduire que c'est le gouvernement indonésien qui mène les attaques pour récupérer un nom de domaine qu'il estime lui appartenir, il n'y a qu'un pas que Connect-Ireland a franchi allègrement en portant plainte auprès de l'ambassade d'Indonésie en Irlande. L'Indonésie n'étant pas connue pour l'excellence de ses hackers, c'est plus probablement un groupe de pirates qui a choisi la cause indonésienne et qui s'exerce sur les Irlandais. Je préviens tout de suite que s'il y a un jour une cyber-guerre sur Internet, mon ordinateur sera objecteur de conscience et refusera de porter les armes.

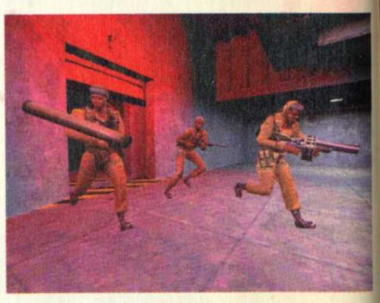
FRANCE TELECOM COMBLE UN VIDE ET REMPLIT SES COFFRES

France Telecom devrait avoir mis en place, au moment où vous lirez ces lignes, Goa, une plate-forme française de jeu en réseau sur Internet. Bonne nouvelle quand on sait à quel point les connexions avec les États-Unis sont lentes. On devrait pouvoir accéder à une soixantaine de jeux PC. L'accès en sera gratuit (puisque France Telecom fait déjà son beurre avec le téléphone...) sauf pour quelques jeux en exclusivité et autres nouveautés. On sera facturé à l'acte ou par abonnement, au choix. Est-ce une bonne chose que la société qui a le monopole du réseau téléphonique fasse main basse sur le jeu multijoueur sur Internet ? Sans doute pas, mais personne ne semble vouloir occuper ce secteur pour le moment (en dehors d'Infonie...).

UN ARTICLE SUR LE MP3

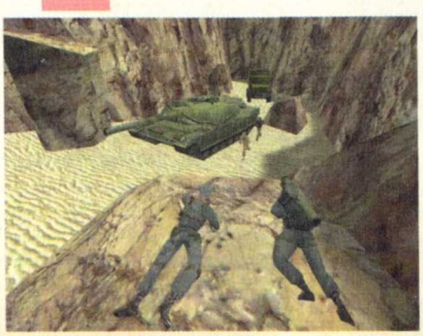
GoodNoise, l'éditeur du logiciel FreeAmp, qui permet de lire des mp3, et Adaptec, l'éditeur bien connu de logiciels de gravure de CD, entre autres, viennent de s'associer pour créer un petit machin permettant de lire des mp3 sur n'importe quel lecteur de CD audio. On ne connaît pas la nature du machin en question, si ce n'est que c'est un soft. Je ne vois pas très bien comment on va pouvoir rajouter un soft sur mon lecteur CD, mais je ne demande qu'à voir : onze heures de musique sur un seul CD, le pied, non ?

Blizzard vient d'enregistrer une affluence record sur Battle.net, son site dédié aux parties multijoueur : un demi-million de personnes ont joué à Starcraft : Brood War en un week-end. Le prix de 100.000 francs en jeu pour le futur gagnant du tournoi n'est peut-être pas étranger à cet enthousiasme.



CANNES EN JUILLET

Nos lecteurs du Sud se sont peut-être étonnés de ce que nous ne parlions pas, contrairement aux années précédentes, du festival des jeux de Cannes. C'est qu'en raison de l'agrandissement du palais des festivals, la manifestation est cette année divisée en deux : une première partie, réservée aux professionnels, a eu lieu en février, et la partie grand public se déroulera mi-juillet. On aura donc l'occasion d'en reparler d'ici là.



BIENTÔT LE DERNIER PC SOLUCES ?

Que le petit Chacha (qu'est si chiant) ne s'excite pas tout de suite. C'est juste une accroche pour dire que Sierra nous reparle de Team Fortress 2, le jeu complet qui reprendra le moteur de Half-Life et qui ne se jouera qu'en réseau. Vous y incarnerez des personnages dotés de caractéristiques propres. Si vous ne jouez pas en réseau, cette news ne vous intéressera pas, tant pis pour vous, vous n'aviez qu'à devenir testeur de jeu vidéo ! Parce qu'en ce qui nous concerne, on attend Team Fortress 2 bien plus que tout autre titre au monde ! Au programme, neuf classes de personnages, 20 cartes inédites réparties dans 4 campagnes énormes, plus de 12 armes basées sur des modèles réels, un contrôle possible des coéquipiers par l'ordinateur (qui devrait s'avérer impressionnant vu l'I.A. du jeu), des véhicules (transports de troupes, tanks et hélicoptères), un système de communication avec ses alliés amélioré, et une meilleure gestion du réseau. Bref, le bonheur à l'horizon. Ce qui me chiffonne un peu, c'est cet aspect «sir yes sir» de l'univers... N'oubliez pas, pour patienter en attendant sa sortie, que Team Fortress Classic sera disponible gratuitement sur Internet fin février !

MOTION CAPTURE OU MOTION DE CENSURE ?

Drakan, le prochain jeu de Psygnosis, vous mettra dans la peau d'une héroïne chevauchant un dragon dans un monde - évidemment - d'Heroic Fantasy. Mais, comme pour Tomb Raider ou Sin en leur temps, Drakan bénéficiera du soutien photographique d'un mannequin dont voici quelques photos. C'est sûr, cette fille a un charme extraordinaire, espérons seulement que, contrairement aux deux autres titres précédemment cités, Drakan sera un bon jeu. Réponse en juin.

PENTIUM III

Intel a confirmé que le Pentium III se logerait dans le même emplacement qu'un PII, ce qui signifie que vous pourrez changer de processeur sans avoir à changer de carte-mère. Le bus communiquera à 100 MHz, comme sur les PII actuels, et le processeur devrait cavaler à 600 MHz à la fin de l'année (450 MHz à sa sortie en mars). À y réfléchir, le Pentium III n'est rien d'autre que le dernier Pentium II en date. Le fait de changer de numéro permet simplement d'accélérer les ventes, pas la vitesse du processeur. Eh, on accélère ce qu'on peut, hein.

UN ÉMULATEUR PLAYSTATION... SUR MAC

Connectix, éditeur américain, vient de sortir un émulateur PlayStation pour Macintosh, « Virtual Game Station ». Il ne fonctionne que sur les modèles les plus gros de la marque, seulement avec un système américain, et refuse de faire tourner les CD pirates. Connectix a commencé à le vendre mi-janvier à MacWorld Expo, histoire de tâter le terrain. Les premières rumeurs sur une attaque possible de Sony ont commencé à circuler, mais il a fallu attendre quinze jours pour que le géant japonais attaque vraiment, ce qui n'a pas empêché Connectix de mettre en vente officiellement le produit le lendemain à moins de la moitié du prix de la console. « Nous avons désassemblé les ROM de la PlayStation », a avoué un des représentants de Connectix. Ce n'est pas strictement illégal, mais les auteurs du désassemblage sont souvent condamnés par la justice pour espionnage industriel. Entretemps, sur Internet ont fleuri divers patches pour faire passer les CD pirates, pour faire tourner l'émulateur sur tous les modèles de Mac et avec tous les systèmes. Sony a avoué un peu après avoir refusé d'aider Connectix à réaliser leur émulateur. Et une semaine plus tard, l'injonction de Sony pour faire interdire la vente du soft a été rejetée par un tribunal. Le procès aura lieu dans l'année.

MY DEER CERF

Après Deer Hunter, le jeu qui a fait un carton aux États-Unis cette année, voici Deer Avenger, qui vous place cette fois-ci dans la peau d'un cerf qui doit dégommer des humains pour se venger. On pourrait penser que cette parodie se contente de remettre les choses à leur place, mais elle provoque un nouveau scandale à son tour: le lutin des forêts, l'un des personnages du jeu, est la caricature d'un homosexuel (jupe rose qui vole au vent, mouvement du poignet...). Du coup, les activistes gay font tout un scandale. Les auteurs prétendent que ce n'est que la caricature d'un écologiste, mais ça ne fait que repousser le problème, puisque ça équivaut à dire «les écolos sont tous des pédés». Du coup, les écolos ne sont pas contents non plus. On en oublierait presque le message original, basiquement anti-chasse.

COUPE-JARRET CHAMPIONSHIP 99

France Telecom a organisé la sixième édition des Trophées de la micro-informatique communicante. Ce truc n'a aucun intérêt pour nous, a priori, sauf qu'il y a un Prix du meilleur jeu interactif en réseau. Déjà, «jeu interactif», ça prête à rigoler. Mais quand on connaît le lauréat, on est pris d'une crise de rire inextinguible puisqu'il s'agit de... (roulement de tambour et trompette en plastique) Mankind ! Tada ! En effet, aux yeux de France Telecom, ce «jeu» a un impressionnant «caractère communicant» et «universel». De plus, «l'unique partie qui se joue mondialement n'a pas de fin.» Comme les temps de connexion ? Mais, ce qui a dû faire craquer les tire-laine de France Telecom, c'est que ce jeu «ne fonctionne qu'à la condition d'être connecté à Internet». Bah, tiens...

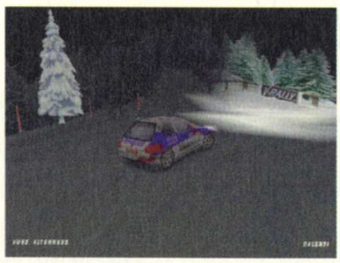
1,7 BIT/HEURE

Le record du monde de décryptage vient de voler en éclats : grâce à une machine de son invention, d'un coût de 1,2 millions de francs, John Gilmore a réussi à décoder une phrase cryptée avec l'algorithme DES en moins de 23 heures. Second au concours, « Libertaires et confidentialité », un organisme ayant mis au point un système permettant d'utiliser le temps libre d'ordinateurs de bénévoles par Internet (55.000 se sont prêtés au jeu), en 24 heures. Il est temps de changer de système, non ?

Seagate, qui était au bord de la faillite il y a seulement six mois, vient d'annoncer des bénéfices de 600 millions de francs ce dernier trimestre, pour un chiffre d'affaires de près de 11 milliards de francs. C'est bonificatoire (pour eux).

Microsoft a officiellement annoncé que l'intégralité de la totalité de ses produits étaient entièrement compatibles à 100% avec l'an 2000 sans aucune exception(*).

Microsoft est la première société dont la valeur atteint 400 milliards de dollars, soit 2400 milliards de francs. Billou en possède un cinquième.



V POUR VAVAVOUM !

Après la version PlayStation, voici la version PC de V-Rally, le jeu de course d'Infogrames. Plutôt apprécié sur la console de Sony, ce jeu n'a pas un succès assuré sur PC, vu la concurrence en ce domaine. 12 voitures, 42 pistes dans 8 environnements, 3 types de jeu (arcade, championnat, contre la montre), différentes conditions météo ainsi que la gestion du retour de force seront intégrés à V-Rally. Il ne reste plus qu'à croiser les doigts pour que la prise en main soit améliorée, pour sa sortie en avril, puisque les voitures s'avéraient trop légères sur PSX.

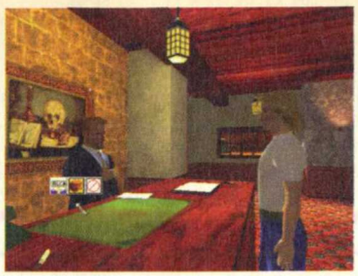
DEVIENS PILOTE AVEC SIERRA

Sierra devrait sortir le mois prochain son simulateur de vol super sérieux Pro Pilot 99. La version française sera améliorée par rapport à la version américaine, avec des décors plus fins, entre autres. Ce jeu, qui a bénéficié du soutien de l'Association Nationale des Instructeurs de Pilotage (NAFI en US) devrait donc venir concurrencer Flight Sim de Microsoft. Moi, je m'en fous, puisque c'est Jeff qui fera le test...

(*) sauf tous ceux qui comportent encore de nombreux bugs, comme Windows 98, par exemple, ainsi que tous les logiciels qui utilisent la librairie de Windows qui gère la date et l'heure, ainsi que ceux qui ne sont pas encore compatibles avec l'an 2001, ainsi que ceux qui ne sont pas encore connus mais qui ne tarderont pas à apparaître.

GABY, OH ! GABY !

Gabriel Knight 3, la suite du jeu d'aventure de Sierra, cette fois en 3D temps réel, se fait de plus en plus imminent. Voici d'ailleurs un lot de captures d'écran assez enthousiasmantes. On vous passe aussi une photo de Jane Jensen. La «pin-up nerd» du mois, en quelque sorte...



UN ARTICLE SUR LE MP3

Allant à l'encontre des recommandations de la RIAA, DreamWorks distribue gratuitement sur son site Internet un morceau de musique au format mp3, du groupe Buckcherry. Selon les représentants de DreamWorks, il ne s'agit pas de vendre de la musique en mp3, il s'agit de distribuer un des morceaux de l'album gratuitement pour en faire la promotion. Et si ça se pirate, tant mieux pour eux !

on vous dit tout

SUPERLEE

Stan Lee, ça vous dit quelque chose? C'est le créateur de Spiderman, de Hulk, des X-men et des Fantastic Four. A 76 ans, il vient d'ouvrir un site Internet (www.stanlee.com, pourquoi faire compliqué?) où il peut tester ses nouveaux personnages auprès des fans. Il y a en a déjà six (des héros, pas des fans), de races différentes (les temps changent), tous superchargés de super-pouvoirs. Mais on n'y trouvera pas ses persos classiques, dont les droits sont détenus par Marvel.

OPEN JDR

La mode de l'Open Source (logiciel dont le source code est librement disponible et modifiable à volonté) s'étend désormais à d'autres domaines que les softs « sérieux » : Raven Software vient d'annoncer la mise à disposition du public des sources d'Hexen et d'Heretic, développés autour du moteur original de Doom. Ce ne sont peut-être pas les jeux les plus vendus, mais ils bénéficient d'une cohorte de fans hardcore. Ceux-ci auront ainsi la possibilité de développer des versions GL de ces jeux, ou de les porter sur d'autres plates-formes que le PC.

SORRY, DAVE...

Apple a sorti une pub où on voit HAL 9000, l'ordinateur de «2001, l'odyssée de l'espace» expliquer que les problèmes ont commencé en l'an 2000, à cause d'un bête bug de date... La compagnie américaine en a profité pour rappeler que non seulement le Macintosh était prévu pour passer l'an 2000 sans problème, mais que son calendrier allait par défaut jusqu'en 29940. C'est sans compter la Grande Guerre de 22326, où on a décidé de changer le calendrier et de repartir en 0. Alors, Apple, on n'est pas compatible avec l'Année de la Grande Révolution du 224ème siècle?

Un juge texan vient d'interdire la vente de logiciels juridiques grand public. Vous savez, le genre «100 lettres écrites par mon avocat», ou «Code civil: le CD-Rom». Motif: c'est de l'exercice illégal de profession juridique. Heureusement que les fiches-recettes de Elle ne sont pas de l'exercice illégal de la cuisine, dis donc, je saurais plus comment faire.

MON NOM PARTOUT SUR INTERNET

Intel a déclaré que la prochaine génération de processeurs, le Pentium III, comportera un système permettant d'identifier le possesseur de l'ordinateur sur Internet. L'avantage de la chose, c'est qu'aucun mot de passe ne transitera plus par Internet, ce qui signifie une sécurité accrue puisque les pirates ne pourront plus les intercepter. L'inconvénient, c'est que rien n'empêche les pirates d'utiliser un ordinateur sans cette puce particulière pour simuler le message que renvoie le nouveau processeur quand il s'est assuré de votre identité. L'autre inconvénient, c'est adieu la discrétion! Où que vous alliez, vous laisserez une trace de votre passage. Analysons l'utilité de la chose. Le prétexte, c'est de favoriser l'éclosion de nouveaux systèmes qui permettraient d'écouter de la musique, par exemple, uniquement sur l'ordinateur qui a servi à l'achat de cette musique. Bon, déjà, ça casse un peu les lois actuelles qui autorisent la diffusion d'une œuvre musicale dans le cadre du cercle de famille. Si je télécharge un morceau sur l'ordinateur qui est à la cave, je ne pourrai pas le jouer sur l'ordinateur du salon. Mais le vrai but final, c'est de vendre une nouvelle génération d'ordinateurs à tout le monde: quand les premiers systèmes permettant ce type de commerce vont apparaître, ils ne fonctionneront que sur cette nouvelle génération de processeurs, et on voudra tous en avoir un pour pouvoir en bénéficier. La réalité, c'est qu'Intel vient de trouver une gruge pour renouveler le parc de processeurs en prétextant le piratage, en sachant pertinemment bien que ça ne changera rien à la situation: ceux qui piratent aujourd'hui continueront, et ceux qui ne piratent pas ne pirateront pas plus. Simplement, les artistes et les sociétés qui défendent leurs intérêts, ne comprenant pas bien le problème, se feront les porte-parole d'Intel pour pas un rond. C'est faire d'une pierre deux coups...

INDÉCENCE

Il y a deux ans, la loi américaine surnommée CDA (pour Communications Decency Act, Loi sur la décence dans la communication) avait été jugée anticonstitutionnelle par un juge fédéral. Il a fallu deux ans au parlement pour en pondre une seconde, surnommée COPA ou Son of CDA, qui vient de connaître exactement le même sort. Le but de ces tentatives successives est de limiter l'accès à ce qui est jugé indécent (par des Américains, souvenez-vous qu'ils n'ont pas les mêmes seuils que nous) aux mineurs. Les partisans de la liberté d'expression parviennent toujours à démontrer que la censure contredit le deuxième amendement de la constitution, qui protège la liberté de parole. Le gouvernement retourne au boulot et espère pondre une troisième mouture de cette proposition avant deux ans.

DU FOOT...

Eidos prépare actuellement UEFA Champions League Saison 98/99. C'est un jeu de foot qui reprendra toutes les caractéristiques de ce jeu : shorts, joueurs, buts, mi-temps, etc. Quant à savoir s'il sera à la hauteur de FIFA 99, la réponse est, sans doute, non. Mais sait-on jamais ?

CRYPTO-IRLANDAISE

Sarah Flannery, une jeune Irlandaise de 16 ans, vient de remporter le prix du Jeune Scientifique à Dublin, en créant en moins de deux semaines un algorithme de cryptage vingt fois plus rapide que celui qu'autorise le gouvernement américain, et apparemment aussi robuste. L'astuce consiste à remplacer la factorisation d'un très long chiffre, très lente, par une double multiplication matricielle, beaucoup plus rapide, et ne me demandez pas ce que ça veut dire parce que je ne comprends même pas ce que j'écris. Il est peu probable que son algorithme soit utilisé dans les années qui viennent, car le cryptage est un domaine délicat dans lequel on aime bien que les produits aient été testés par bon nombre de scientifiques. La jeune fille a repris l'école depuis. C'est probablement la seule lycéenne du monde à pouvoir donner des leçons à son prof de maths.

UN ARTICLE SUR LE VIAGRA

Certains états américains commencent à interdire la prescription de médicaments par Internet. C'est le Viagra et le Propecia (nouveau médicament contre la chute de cheveux) qui sont à l'origine de ça: de plus en plus de sites proposent, pour le prix d'une consultation, de remplir un questionnaire des plus sommaires en échange d'une ordonnance en bonne et due forme, qui permet ensuite de commander le Viagra par correspondance, bien souvent au même site. Le problème, c'est que cette substance doit être utilisée dans des conditions très particulières (elle peut provoquer un arrêt du cœur en cas d'utilisation avec des dérivés nitrés, il faut prendre des précautions d'emploi, etc). En général, un médecin de famille peut savoir s'il doit le prescrire à quelqu'un ou non. Par Internet, on prescrit n'importe quoi à n'importe qui, et du coup, effectivement, il y a des «patients» qui clapotent. D'où la levée de boucliers actuelle.

C'EST EN FORGEANT QU'ON DEVIENT CRYO

Malgré ses échecs dans le domaine des jeux de stratégie en temps réel (Saga, Mankind), Cryo annonce un nouveau titre du genre, Chroniques de la Lune Noire, basé sur la B.D. éponyme de Froideval et Ledroit. On pourra choisir d'incarner les troupes de la Lune Noire ou celles de l'ordre de la Lumière, ou encore de ne pas acheter le jeu. De nombreuses troupes seront intégrées au jeu (chevaliers, démons, morts vivants, chevaliers-dragons...), et l'on pourra assiter à des batailles titanesques rassemblant, tenez-vous bien, des milliers de belligérants ! Bonjour l'écran 34 pouces et le Pentium III pour jouer... Bon, laissons le bénéfice du doute à Cryo, et attendons le printemps pour en apprendre plus...

UN ARTICLE SUR LE MP3

ET ENCORE UN NOUVEAU STANDARD DE MUSIQUE COMPRESSÉE, UN ! GENUINE MUSIC EST UN MACHIN QUI S'AJOUTE À N'IMPORTE QUEL FICHIER MP3 OU LIQUID AUDIO POUR EN CERTIFIER L'AUTHENTICITÉ, C'EST-À-DIRE GARANTIR QU'IL S'AGIT BIEN DU FICHIER CRÉÉ PAR L'ÉDITEUR OU LE COMPOSITEUR, ET PAS D'UNE COPIE. LES FICHIERS RESTENT COMPATIBLES AVEC LES PLAYERS ACTUELS. PLUS DE 50 SOCIÉTÉS, REVENDEURS OU ÉDITEURS INDÉPENDANTS ONT DÉJÀ ANNONCÉ LEUR ADHÉSION AU FORMAT. QUI CONCURRENCE TOUS LES AUTRES DÉJÀ EN DÉVELOPPEMENT.

À Copenhague, Bill Gates, souhaitant adoucir l'image de gros méchant de sa compagnie, a déclaré : « Comparez Microsoft à Coca-Cola. Dans 20 ans, Coca a toutes les chances d'être toujours le leader mondial dans son domaine. Mais Microsoft a très peu de chances de rester le premier en informatique ». Deux idées fausses ne font pas une idée vraie, mon bonhomme. Faut revoir tes tables de vérité.

KOYAANISQATSI EN MULTICAST

Le film Koyaanisqatsi, le chef-d'œuvre de Godfrey Redgio sur une musique de Philip Glass, sera le premier film multi-casté, c'est-à-dire diffusé en direct sur Internet selon un principe qui n'encombre pas les lignes: le film est envoyé une seule fois aux gros providers, qui se chargent ensuite de le retransmettre directement à leurs clients. Pour que ça fonctionne, il faut que le fournisseur d'accès soit équipé de logiciels multi-cast, ce qui n'est pas encore le cas de tout le monde, mais ça va viendre. Il est inutile que je vous donne l'adresse, d'une part parce que ça ne sera pas disponible en France, d'autre part parce que regarder Koyaanisqatsi en 320x240, c'est une honte.

SELON LES ORGANISATEURS

La Business Software Alliance, qui protège les intérêts des éditeurs en luttant contre le piratage, par des moyens souvent discutables, estime qu'il y a environ 1 million de sites proposant des logiciels pirates dans le monde, un dixième se trouvant en Europe. Cela provoquerait un manquer à gagner de six milliards de francs par an selon les organisateurs, qui ont une sorte de calculatrice spéciale qui rajoute automatiquement deux zéros à la fin de chaque chiffre. Le piratage ? Six milliards. Un pain ? 510 francs. Nombre de conneries à la seconde ? 250.

Wild Metal Country

DES NOUVELLES DE GREMLIN

Voici de nouvelles infos sur deux jeux de Gremlin (une équipe ô combien sympathique au deumeurant), Wild Metal Country et Tanktics. Le premier est un jeu orienté multi-joueur où vous combattez des tanks sur des cartes très vallonnées en utilisant tout plein de touches du clavier. Si le moteur est à la hauteur et la prise en main simplifiée, on devrait se réserver quelques moments sympathiques. Tanktics, en revanche, est beaucoup moins prometteur, puisqu'il s'agit d'un jeu de stratégie en temps réel où il faut construire ses troupes en récoltant des pièces sur la carte... Les graphismes sont assez particuliers, tout comme l'univers et l'idée de départ de ce jeu.

Tanktics

PROCÈS MICROSOFT

Fin janvier, un expert en économie, Richard Schmalensee, était interrogé dans le procès Microsoft en faveur de la défense. Il a déclaré que si Microsoft était vraiment en position de monopole, il ferait payer Windows 12.000 francs, et pas les 300 francs actuels. Il s'est fait rembarrer par le juge, qui lui a répondu : « Pourquoi pensez-vous qu'un monopole augmente forcément les prix ? Je peux citer tout un tas de raisons qui feraient qu'un monopoliste n'augmente pas ses prix pour en retirer une quelconque gloire ultérieure. Prenez les fabricants de tabac, ils font les prix les plus bas possibles. » Schmalensee a répliqué : « Peut-être, mais c'est à cause du phénomène d'addiction, qui accroît la demande. Un tel phénomène n'est pas prouvé dans l'informatique ». Le juge Jackson a éclaté de rire et a rétorqué : « Vous avez des enfants ? ». Gêné, Schmalensee a admis qu'il en avait. Il est également à l'origine d'une autre gaffe : lorsqu'on lui a demandé quel était le pourcentage représenté par les ventes de Windows par rapport aux autres logiciels de la compagnie, il a répondu : « On ne peut pas le dire, car les ventes du système d'exploitation sont tenues à la main sur des bouts de papier. La comptabilité de Microsoft n'est pas toujours aussi sophistiquée qu'on pourrait l'imaginer ».

l'internaute curieux

Rodolphe (RDonain970@aol.com)

Les premiers sites de nos lecteurs commencent à arriver et je dois dire que c'est plutôt pas mal du tout ; continuez à vous faire connaître. En ce qui concerne vos sites préférés, évitez de me parler de la concurrence, ça aurait plutôt tendance à m'énerver... Il y a d'autres trucs que les jeux vidéo, non ? (Aaaarg, on dirait du Chine Lanzman). Pour les fans, je signale la reprise de la saga Cat-scan : ça y est, le site est de nouveau ouvert et un concours est lancé, tous à vos matous !

Star Wars

La menace du fantôme se fait de plus en plus pressante et un furieux ici a même déjà projeté d'aller en Angleterre voir l'épisode I de Star Wars avant tout le monde. Ce site de fans vous donnera bien sûr plein d'infos, mais aussi des petites vidéos hilarantes à télécharger. La dernière en date est une superproduction racontant les aventures de Kung-Fu Kenobi et vous ne devriez pas passer à côté d'une telle perle.

http://www.jedinet.com/

Baldur's Gate

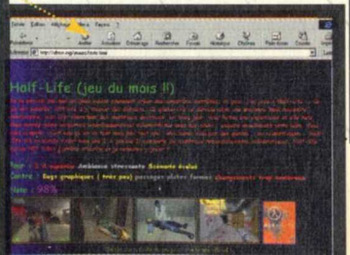
Les sites de fans de ce jeu commencent à être assez nombreux, mais celui-ci est sans doute le mieux fait. Vous y trouverez pas mal d'infos sur tous les personnages et les objets que vous croiserez dans le jeu. Bien sûr, cela ne vaut pas la super soluce que Jeff (vous avez remarqué comme on parle de lui dans le magazine, c'est incroyable) vous a concoctée, mais vous pourrez apprendre au jour le jour les évolutions futures du jeu (add-ons, etc.).

http://www.bgchronicles.com

Holden

Voici le site réalisé par un de nos lecteurs. Comme il semble intéressé par le métier de testeur (tu ne sais pas ce qui t'attend, mon ami), vous pourrez y retrouver des minitests de jeu qu'il a réalisés et diverses autres rubriques appelées à se développer. Étant donné son jeune âge (il est collégien), on sera indulgent, mais qu'il ne s'avise pas de nous faire de l'ombre, sinon on lui hacke son site.

http://altern.org/jeuxpc/



Imagina

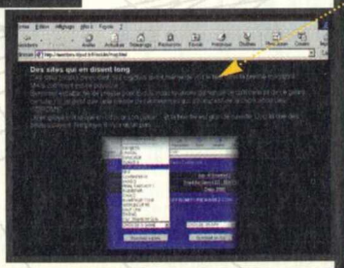
Le salon Imagina a eu lieu le mois dernier et bien que passionné d'images de synthèse, vous n'avez pu vous y rendre. Rassurez-vous, vous n'êtes pas le seul et vous pouvez quand même aller faire un petit tour sur ce site. Tant que vous y êtes, n'hésitez pas consulter tout le site de l'INA, qui regorge d'informations intéressantes.

http://www.ina.fr/Imagina/index.fr.html

MP3 Spy

Voilà une innovation vraiment chouette : en téléchargeant l'utilitaire MP3 Spy sur ce site, vous pourrez trouver des canaux consacrés à votre musique préférée diffusant en continu sur le Net. Vous devez pour cela avoir un lecteur de fichier MP3 (WinAmp, par exemple). Vous pourrez donc par la suite surfer tout en ayant une radio virtuelle en tâche de fond, génial !

http://www.mp3spy.com



Taz

Non, vous ne trouverez pas ici l'intégrale de la vie et de l'œuvre du Diable de Tasmanie mais un NetZine dédié à "l'univers underground de l'informatique" (je cite l'auteur). Au programme, interviews et articles sur tout ce qui fait peur : hacking, virus, piratage. Allez faire un petit tour du côté de la galerie de photos de sites hackés, c'est assez rigolo.

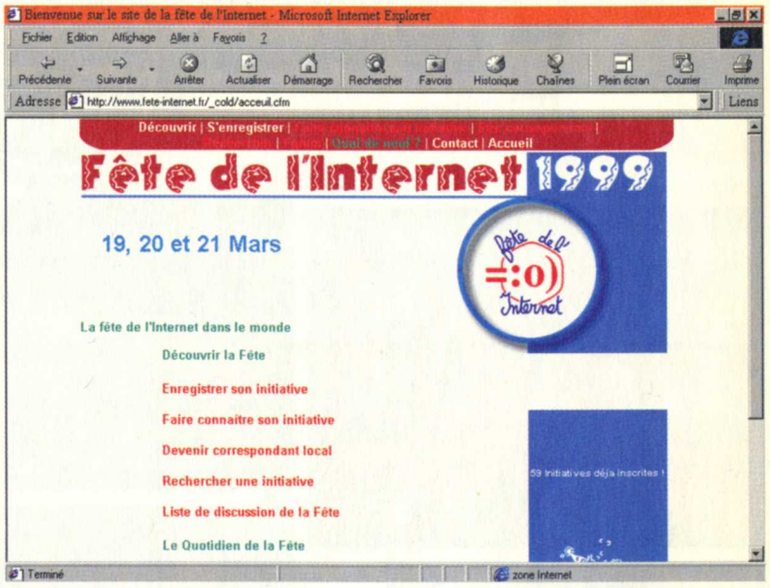
http://membres.tripod.fr/Hackito/Newtaz.html

Ubi free

Tout n'est pas rose dans le monde magique des jeux vidéo. Preuve en est, la création d'un site par des employés d'Ubi Soft en mal de liberté d'expression. Inutile de vous dire que ce n'est pas du tout du goût de la direction et que vous y apprendrez pas mal de choses sur la manière de fonctionner d'un des géants de l'édition en France. Picsou, Rayman, même combat ? Une fois de plus, vous êtes seul juge.

C'est la fête

Les 19, 20 et 21 mars aura lieu la fête de l'Internet (ce n'est pas moi qui écris "l'Internet", c'est l'intitulé officiel). Le principe global de l'événement est de démocratiser Internet en le faisant connaître au plus grand nombre grâce au relais des pouvoirs publics et du monde associatif. On remarque cependant que l'épineux sujet du prix des communications téléphoniques locales ne semble pas être au programme, sans doute à cause du côté institutionnel de l'organisation. Pour ne pas encore nous faire taxer de mauvais esprit et de rabat-joie, on ne va pas non plus s'appesantir sur la "légèreté" du site en matière de réalisation ; après tout, il devrait évoluer et s'étoffer dans les semaines et les mois à venir. De toute façon, tout ce qui démythifie le Net et permet l'accès à l'information pour tous ne peut qu'aller dans le bon sens. Vous trouverez sur le site la liste des manifestations qui se dérouleront lors des trois jours de fiesta et celle de tous les acteurs concernés. Si, de votre côté, vous voulez vous joindre à la teuf, connectez-vous sur www.fete-internet.fr.



LE BUG DE L'AN 2000 AURA FAIT PARLER PAS MAL D'INCOMPÉTENTS ET DE JOURNALISTES EN MAL DE SUJET ORIGINAL, SANS COMPTER TOUS LES PROGRAMMES SENSÉS TESTER VOTRE MACHINE. PAR CONTRE, PEU DE MONDE ÉNUMÈRE TOUS LES BUGS PRÉSENTS SUR LA MAJORITÉ DES LOGICIELS QUE L'ON NOUS VEND. IL EST VRAI QUE POUR L'AN 2000, ON NE PEUT DÉSIGNER AUCUN COUPABLE, ALORS QUE DE L'AUTRE CÔTÉ...

Rising Lands (patch #2)
Si vous avez le moindre problème avec le jeu, cette mise à jour, donnée sans détails, pourrait vous aider.
"http://www.microids.com/PATCHS/risinglands/Rlp2fr1.zip"

Grand Touring (mise à jour 1.0)
Ce patch permet entre autres la reconnaissance des drivers DirectX 6 de la Voodoo2.
"http://www.elite-systems.co.uk/downloads/gtpatchx1.exe"

American Civil War (patch v2.3)
Si vous avez une petite config' (8 Mo de Ram ou Windows 3.1), ce patch vous permettra d'améliorer sensiblement les performances du jeu.
"ftp://ftp.imagicgames.com/pub/patches/acw/acw_23up.exe"

Battlecruiser 3000 AD (patch v2.04)
Ce patch est destiné aux possesseurs de la version 2.0. Il ne résout que des problèmes mineurs.
"http://www.bc3000ad.com/downloads/bc3k200-204.zip"

Total Air War (patch v1.1)
Sur cette page, vous pourrez télécharger les patches propres à votre version, qu'elle soit Direct 3D ou Glide.
"http://www.did.com/patches/tawpatch.htm"

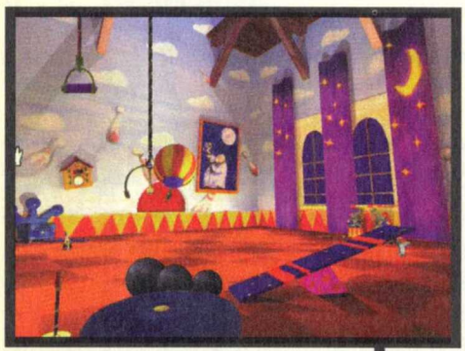
Nightmare Creatures (patch v1.2)
Ce patch est destiné aux possesseurs des cartes suivantes : i740, Savage S3, MPact ou TNT.
"ftp://ftp.kalisto.com/public/nightmare_creatures/pc_dem/nc1_2.zip"

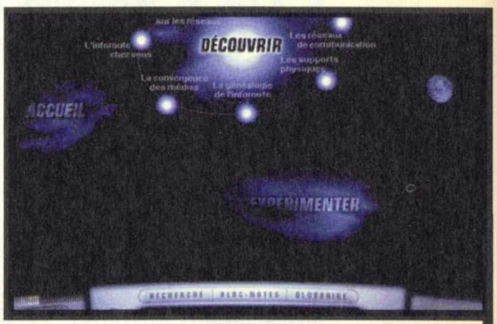
Dark Vengeance (patch v1.1)
Cette mise à jour corrige certains problèmes qui empêchaient d'aller au bout d'un niveau.
"ftp://ftp.cdrom.com/pub/3dfiles/patches/dv_patch1.1.exe"

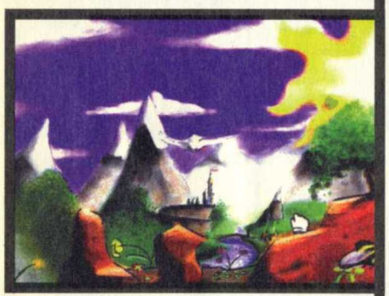
Ce mois-ci on a une excellente fournée avec des titres très éclectiques ; mais c'est ça, le multimédia. Je suis content de voir qu'il y a de plus en plus de créations originales dans ce domaine, comparé aux jeux vidéo où l'on devient de plus en plus frileux.

multimédia

VOYAGES CULTURELS







LE MAÎTRE DES ÉLÉMENTS

J'aimerais vraiment reçevoir plus souvent ce genre de produit. Il est d'ailleurs difficile de parler de genre, puisque "le Maître des éléments" n'est pas tout-à-fait un jeu, mais pas non plus un éducatif au sens strict du terme. Il s'agit d'un petit univers, avec une atmosphère très forte, où vous devez, entre autres, rétablir les lois de la pesanteur. Les graphismes sont très réussis, malgré les 256 couleurs à l'écran. Les différentes manipulations d'objets et certaines expériences que vous pouvez effectuer semblent au départ ne pas avoir de sens. Puis on découvre de nouveaux lieux, on joue avec des trucs, on fait fonctionner des bidules et lorsqu'on revient dans des endroits précédemment visités, on a de nouveaux objets à utiliser. Toujours aussi génial, on commence par faire rebondir des ballons, puis on apprend à jongler, on fait fonctionner des circuits électriques... Chacun, en fonction de son âge, aura une approche plus ou moins approfondie de ces jeux qui développeront vos réflexes, vous feront devenir un as de la souris, et réfléchir sans contrainte. Un titre que je vous recommande chaudement.

*Note : ******
Éditeur : Gallimard Jeunesse
Prix : 300 F environ

VOYAGE À TAHITI

Comme c'est souvent le cas pour les produits basés sur les voyages, c'est moins informatif qu'un gros guide mais plus intéressant qu'un documentaire. En tout cas, Voyage à Tahiti donne gravement envie d'aller faire un tour en Polynésie. L'interface est très simple d'utilisation, je regrette juste que les vidéos soient au format timbre-poste, d'autant qu'il y a des vahinés. On apprend un peu de tout sur tout, sur les personnages célèbres ayant vécu à Tahiti, comme Gauguin, Brel ou Brando, qui possède un atoll là-bas. La cuisine, la plongée ou les tatouages auraient, à eux seuls, justifié un CD, ce n'est pas évident d'aborder un archipel et de tout explorer à fond. Il manque cependant un peu d'interactivité, le rôle du spectateur étant limité à faire défiler les photos ou à lancer une vidéo. Néanmoins, il y a de bien belles images et on sent plus familier avec le sujet après avoir consulté ce CD. À150 F, c'est une manière fort sympathique de se préparer au voyage.

*Note : ****
Éditeur : EMME
Prix : 150 F environ

CEREMONY OF INNOCENCE

Ceremony of Innocence est une correspondance très particulière entre un homme et une femme qui ne se connaissent pas ; l'un est un peintre vivant à Londres et l'autre une jeune femme dans le Pacifique Sud. Bien qu'ils ne se soient jamais rencontrés, Sabine semble tout connaître de Griffin. Lettres, cartes postales se suivent et ne se ressemblent pas, vous devez percer le secret des créatures et objets qui figurent sur les missives pour pouvoir les lire. Chacune des lettres est animée et chargée d'une icônographie d'images éclectiques : c'est plus qu'étrange : on joue avec les timbres, les matières et les sons. L'ensemble est également très esthétique. Tirée d'une trilogie écrite par Nick Bantock, cette histoire d'amour, narrée avec talent par Marie Trintignant et Tom Novembre, véhicule des émotions pleines de poésie. Une adaptation artistique d'une œuvre qui sort des sentiers battus et saura séduire un public averti.

*Note : *****
Éditeur : Ubi Soft
Prix : 300 F environ

L'ENCYCLOPÉDIE DE L'INFOROUTE

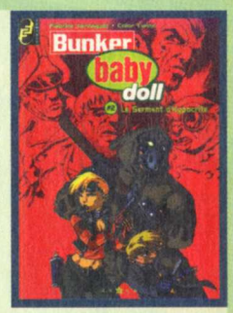
Ce soft, composé de deux "cédéroms", a pour objectif de vous initier ou de vous perfectionner à l'usage d'Internet. Si vous n'avez jamais entendu parler de connexion, débit, provider ou FTP, achetez-vous un bouquin du genre "Internet pour les Nuls". C'est pratique, on peut le lire n'importe où et aller directement à l'essentiel. Mais ce que nous avons là, c'est moche, on est inondé de commentaires récités par une voix masculine empreinte de préciosité (on entend "numérisai" pour numériser"), le tout bourré de poncifs. En outre, c'est affreux, la quasi-totalité des écrans est en dégradé de bleu sur fond noir, et à des milliards de kilomètres de l'ergonomie d'un navigateur. Un gros chapitre est consacré au choix de l'ordinateur et du modem - et avec quoi je suis en train de la consulter l'encyclopédie, un four à micro-ondes ? . C'est clair, ce n'est pas la meilleure méthode pour apprendre à surfer sur le "ouaibe" comme on dit chez "Fluide Glacial", passez votre chemin.

*Note : **
Éditeur : Concept-Action Multimédia
Prix : 350 F environ

Tiens, ce mois-ci, nous avons eu droit à un bouquin de poche tout à fait intéressant, puisqu'il aborde l'épineux sujet de la base de registres. Côté BD, on a le choix entre du cyberpunk sympa et de l'historique écorché vif. Pour tous les goûts, dans tous les domaines, comme chaque mois dans la page des pages !

bouquins
la page des pages

Serment d'hypocrite (Bunker Baby Doll 2)



Éditeur : Glénat / Zenda - Prix : env. 75 F TTC

Fabrice Jarzaguet et les Color Twins (qui ont déjà mis en couleur la série HK) nous invitent à un voyage cyber punk tout ce qu'il y a de classique. Dans tous les domaines. On est à la croisée d'"Akira" (des ados atteints d'une maladie nerveuse qui les rend hystériques), et d'"Aquablue" (le trait de Jarzaguet fait immédiatement penser à celui d'Olivier Vatine). Bref, ce n'est pas original, mais c'est efficace et plutôt sympa (bien plus que "HK", de Morvan, auteur de l'idée de "Bunker Baby Doll"). Pas du grand art, c'est sûr, mais un bon moment cyber punk. À noter la mise en couleur assistée par ordinateur qui rappelle, elle aussi, "Akira", qui est sorti en France et aux USA dans une version colorisée (ici, le travail est cependant irréprochable).

Fables de Bosnie

Éditeur : Glénat - Prix : env. 80 F

Glénat est un éditeur pour le moins étonnant, puisqu'il nous propose aussi bien des mangas (excellents comme "Akira" ou très passables comme beaucoup d'autres), des BD franchement merdiques (dont on taira le nom, pas la peine de faire de pub), et des BD vraiment époustouflantes comme "Fables de Bosnie", de t.B.c (son nom étant impossible à écrire sur nos claviers mais se rapprochant de Tomaz Lavric). Ce recueil de courtes histoires nous plonge au cœur de la guerre civile en ex-Yougoslavie. Certes, c'est assez inégal, mais le trait est tellement épuré et énergique que l'on est emporté dans cet univers dévasté et tragique. L'auteur, né en Yougoslavie en 1964, ne connaît que trop bien ce drame, et il a effectué un travail remarquable de justesse et d'émotion. Pas la BD la plus folichonne du moment, mais la plus belle sans aucun doute.

Le Web malin

Éditeur : Microsoft Press - Prix : env. 280 F TTC

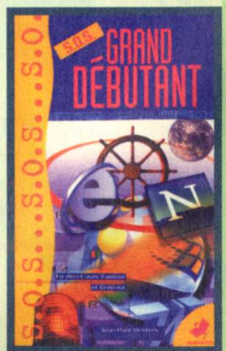
La création de pages Internet est l'un des sujets les plus "rentables" pour les auteurs de manuels informatiques. Il ne se passe pas un mois sans que l'on en reçoive deux ou trois... Celui-ci, sous-titré "Secrets d'experts pour réussir vos pages" se propose, non pas de vous apprendre les bases de la création, mais d'améliorer la présentation pour rendre votre page plus "belle". Dans les faits, ce livre s'adresse surtout à ceux qui veulent créer une page professionnelle avec tableaux, grilles, et bandeaux publicitaires (car "l'insertion de bannières publicitaires est synonyme d'argent frais sur votre compte en banque", dixit l'auteur). Certes, on apprend quelques trucs intéressants, mais celui qui verra son compte approvisionné sera surtout Microsoft. Ce livre fait en effet très naturellement la pub des produits "maison", et à 280 F, ça fait tout de même cher du tuyau !

Configuration de Windows 95/98 et la base de registres

Éditeur : Marabout - Prix : env. 50 F TTC

Plus de 100 pages sur la base de registres et ses mystères. Voici ce que vous propose ce bouquin. Organisation, recherche et modification de la base de registres vous sont ici présentées de façon claire et concise. Comme la base de registres est l'un des éléments les plus importants de Windows, ce livre devient un must pour le bidouilleur en herbe ou l'utilisateur avancé. Une première partie consacrée à la configuration de Windows 95/98, sans grand intérêt pour le connaisseur, viendra donner un coup de main non négligeable au débutant. Bref, ce livre s'adresse à un large public et intéressera tous ceux qui désirent configurer correctement leur système d'exploitation.

S.O.S. Grand débutant



Éditeur : Marabout- Prix : env. 50 F TTC

S.O.S. Grand débutant se propose de répondre à des questions aussi vitales que "Mon ordinateur fume, que faire ? " ou "J'ai cliqué sur "Formater le disque dur", que faire ?" de façon claire et concise. Le problème, c'est que ces questions sont parfois complètement stupides (comme les deux données en exemple), et les réponses majoritairement à la hauteur de ces questions. De plus, l'organisation du livre sous forme de questions/réponses ne permet pas de s'y retrouver facilement et les renvois de page en page n'aident en rien le lecteur. On peut être un grand débutant sans pour autant être un crétin, non ? Passez donc votre chemin...

LES 2 FONT LA PAIRE

VOICI DONC LES DEUX OFFRES QUI FONT COULER TANT D'ENCRE.

PROVIDER	INFONIE	NETCLIC
CONSTRUCTEUR ET MAGASINS ASSOCIES	Géant	Cibox / Conforama - Auchan - Fnac
PRIX DU PC AVEC/SANS ABON.	1990 F/ 3990 F	1990 F/ 3990 F
PROCESSEUR	Cyrix MIII 300 MHz	Intel Celeron A 300 MHz
PRIX DE L'ABONNEMENT INTERNET	149 F	199 F
CONDITIONS D'ABONNEMENT	2 ans, connexions illimitées	2 ans, connexions illimitées

Les configurations matérielles sont sensiblement les mêmes, exception faite du processeur qui, chez Infonie, est un Cyrix MIII 300, et chez Netclic, un Celeron A 300, ce dernier modèle étant nettement plus puissant : 32 Mo de SDRAM, disque dur de 3,2 Go, carte fax-modem interne 56 K, lecteur CD-Rom 36x, carte son, enceintes, carte vidéo, moniteur 15 pouces et... Windows 98.

Microsoft Internet Explorer

Fichier Edition Affichage Aller à Favoris ?

Précédente Suivante Arrêter Actualiser Démarrage Rechercher Favoris Historique Chaînes Plein écran Courrier Imprime

Adresse Liens

UN KIT PC +

INTERNET A 1 990 F

LA NOUVELLE MODE EN MATIÈRE DE PROMOTION INFORMATIQUE EST DIRECTEMENT INSPIRÉE DE CE QUI SE FAIT POUR LES TÉLÉPHONES GSM PORTABLES ET LES OPÉRATEURS. ON VOUS OFFRE UNE RÉDUCTION SUR LE PRIX DU MATÉRIEL, MAIS VOUS ÊTES OBLIGÉ DE SOUSCRIRE À DES SERVICES FACTURÉS EN SUPPLÉMENT. CELA PEUT ÊTRE INTÉRESSANT POUR CERTAINS, MAIS IL FAUT NÉANMOINS CONSIDÉRER LA QUALITÉ DU MATÉRIEL ET L'OFFRE DE SERVICE AVANT DE TRANCHER DÉFINITIVEMENT DANS LE VIF DU SUJET.

L'affiche que vous avez dû être nombreux à voir dans la rue. Forcément, présenté comme ça...

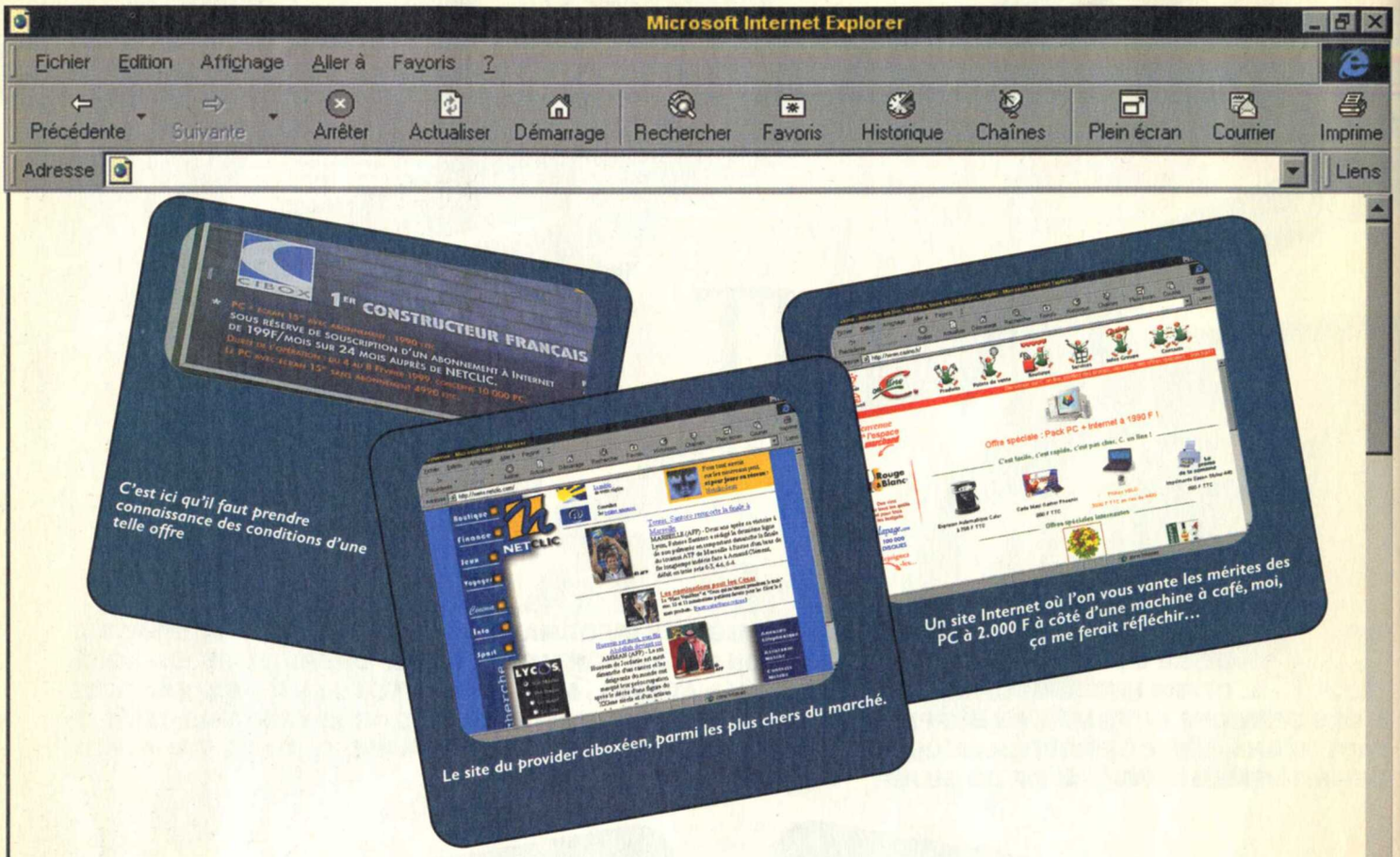
Attention, seulement 20.000 PC ! Là aussi, ça donne envie...

Vous avez donc inévitablement vu ces offres promotionnelles concernant des PC à 1.990 F, ou du moins en avez-vous entendu parler ! Évidemment, pour appâter le client, rien ne vaut un coup de pub monstrueux, basé uniquement sur le prix attractif d'une machine, qui d'ordinaire aligne quatre zéros ! Alors, forcément, cinq fois moins cher que le prix d'un bon PC capable de faire tourner tous les produits du marché convenablement, ça cache quelque chose...

UN PC INTERNET DANS CHAQUE FOYER

Malgré tout ce que l'on veut bien nous faire croire, il est clair que les ordinateurs ont encore du mal à entrer dans les foyers français. Première raison évidente : le prix. Un PC est souvent associé à une somme qui fait peur : le million (d'anciens francs, cela va de soi) ! Dix mille francs dans un ordinateur, pour faire du Word, un solitaire ou imprimer un CV tous les quinze ans, c'est sûr, ça fait

zone Internet



cher. Car pour le commun des mortels, il ne s'agit que de ça. Dernièrement, une guerre des prix a eu lieu et on a vu fleurir une multitude de PC pas chers à moins de 6.000 puis moins de 4.000 F. Mais cela représente toujours une somme difficile à investir d'un seul coup d'un seul, dans une machine dont on n'est pas sûr d'avoir l'utilité. La bonne idée : associer PC et Internet et vendre le tout à un prix défiant toute concurrence loyale.

MAIS ALORS, COMMENT FONT-ILS ?

C'est bien simple, toujours à la manière des opérateurs de téléphonie mobile, les fournisseurs d'accès Internet prennent en charge une partie du prix du PC, à savoir dans les deux cas étudiés, la moitié de la somme totale. Les PC étant vendus 3.990 F sans contrat avec le provider, il semble bien plus alléchant de prendre le PC avec la remise de 2.000 F. Certes, mais dans ce cas, vous serez alors obligé de souscrire un abonnement à un accès Internet d'une durée de deux ans minimum chez ce même provider. Au passage, sachez que Netclic fait partie du même groupe que Cibox... Vous obtenez alors une sorte de formule de crédit, puisque vous ne payez que 2.000 F comptant (ou pas) à l'achat du PC, puis 149 F ou 199 F selon le cas, deux ans durant en échange d'un accès Internet. À noter que bientôt, vous pourrez également retrouver le même type d'offre venant de Club Internet et Grolier Interactive, un des meilleurs providers et... un éditeur de jeux.

ALORS, CHER OU PAS CHER ?

C'est maintenant qu'on sort la calculette. Sachant que vous êtes obligé de prendre un abonnement de deux ans minimum, il faut donc ajouter au prix du PC vingt-quatre fois le prix mensuel d'abonnement. Pour l'offre d'Infonie, on obtient alors un coût total de 5.566 F et pour celle de Netclic, un coût de 6.466 F. C'est déjà moins marrant... Maintenant, si l'on ôte la prime de bienvenue de 2.000 F, c'est-à-dire si l'on ajoute 2.000 F au prix du PC et qu'on calcule la différence par rapport au prix final, au bout de deux ans, on obtient un PC acheté 4.000 F et un abonnement à Internet pour la somme mensuelle moyenne de 66 F pour Infonie et de 103 F pour Netclic. Ces tarifs sont dans la moyenne des prix pratiqués par les différents providers, avec tout de même une bonne marge pour Netclic. Résultat : cela équivaut quasiment à l'achat d'un PC "pas cher" et à la souscription d'un abonnement séparé au Net, à une nuance près, et de taille : l'obligation de se cogner un provider pendant deux ans !

MAIS SINON, LE PC, IL SERT À QUOI, À PART L'INTERNET ?

Ben, en fait, pas à grand-chose dans son état actuel. Les configurations vendues sont vraiment minimalistes, incapables de faire plus que du traitement de texte, consulter un CD-Rom multimédia ou aller sur le Net. C'est bien l'objectif, mais à moitié avoué. Si certains pensent pouvoir jouer tranquille ou utiliser des logiciels un peu sympas, inutile de vous dire qu'ils vont très vite déchanter. En effet, pour pouvoir utiliser convenablement la plupart des jeux (en 3D, fatalement), il faudra faire l'acquisition d'une carte 3D (environ 1.000 F), de 32 Mo de RAM supplémentaires, dans un premier temps du moins... Pour vraiment profiter pleinement de tout ce qui se fait, le processeur devra être également remplacé, ainsi que la carte mère le plus souvent. La carte son est seulement compatible Sound Blaster, on sait ce que ça veut dire... rien ne vaut une vraie SB, déjà bon marché (250 F). Enfin voilà, avec ce genre de machine, il ne faut pas s'attendre à des miracles en termes de performances.

QUEL AVENIR POUR LES PACKS ?

Il semblerait que la moitié des 20.000 PC d'Infonie aient été vendus dans les cinq jours suivant le début de l'opération ! Gros succès donc. Il est clair que cette solution, même si elle comporte une close qui laisse peu de choix, attire le grand public et les néophytes en informatique, avec de gros avantages en matière d'installation et de facilité de mise en œuvre d'une connexion Internet. Il faut donc se méfier, savoir ce que l'on compte faire de son PC dans les deux prochaines années et même avant. Mais certains l'ont bien compris : l'offre alléchante du "clé en mains" reste la plus facile pour le grand public. Reste à attendre des PC encore moins chers chez tous les autres providers et il ne restera plus aux détaillants qu'à assurer la maintenance et les problèmes de configurations défaillantes. Heureusement qu'il y a un délai de rétractation et de retour du PC chez le marchand : 20 % pour les PC à 4.000 F de cet été ! Il faut vraiment se mettre à l'informatique plus sérieusement, les gars !

FRANCOIS

StarCraft™

EXTENSION

Brood War™

LA SEULE EXTENSION OFFICIELLE DEVELOPPEE PAR BLIZZARD

PLUS DE MISSIONS
PLUS DE COMBATS
PLUS D'UNITES
PLUS DE PLANETES

Corsaire :
Chasseur de Soutien Protoss

Unité de combat aérien équipée de torches à neutrons et de filets de perturbation.

Sapeur :
Unité défensive Lourde Zerg

Véritable mastodonte de guerre attaquant ses ennemis en s'enfouissant préalablement dans le sol.

Dévoreur :
Guerrier d'Assaut Ailé Lourd Zerg

Impressionnants monstres volants venimeux paralysant les unités aériennes ennemies en crachant des giclées d'acide corrosif.

Archon Noir :
Entité Psionique Protoss

Créature très puissante ayant la possibilité de manipuler les autres unités via le contrôle de l'esprit psionique.

Valkyrie :
Frégate Lance-Roquettes Terran

Puissant vaisseau à même d'infliger d'importants dégâts dans un large périmètre.

Officier Médical :
Médecin de Combat Terran

Unité de soutien sur le champ de bataille spécialisée dans les soins médicaux d'urgence.

BLIZZARD® ENTERTAINMENT

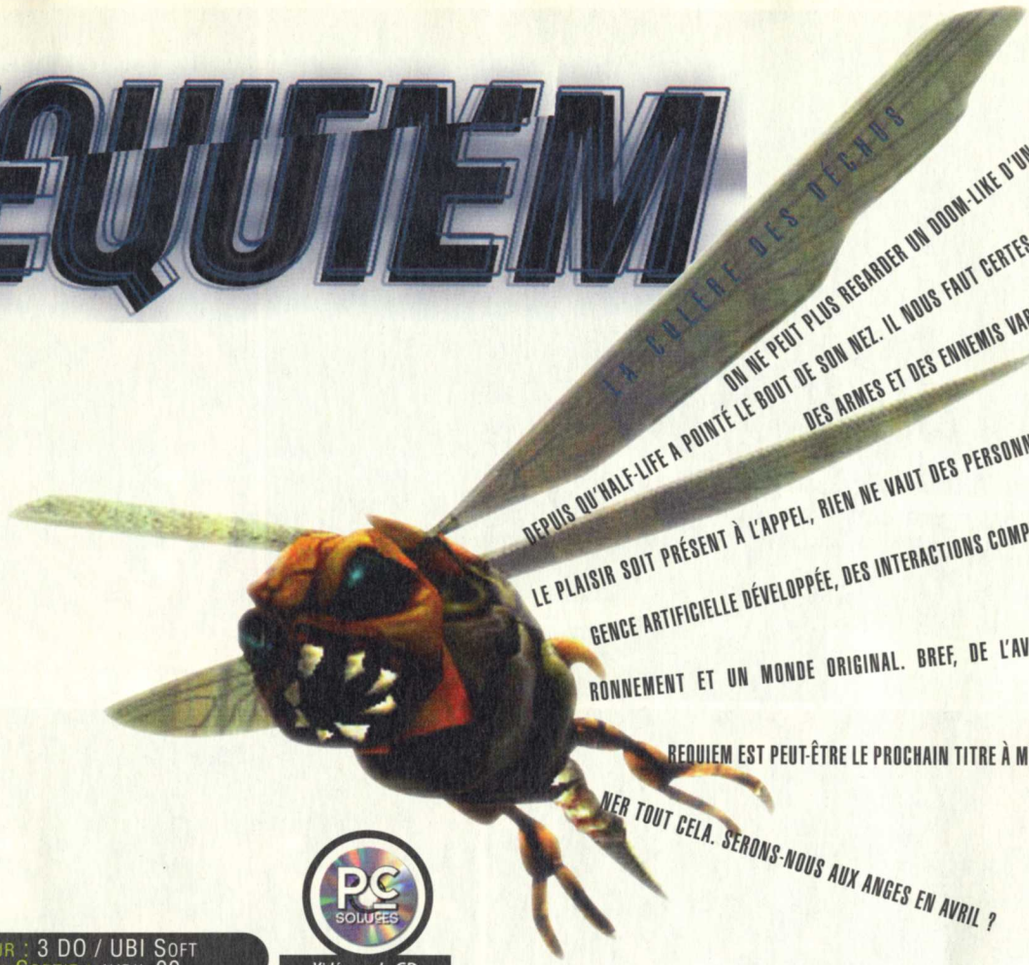
6 nouvelles unités. • Nouvelles améliorations des unités. • 3 nouveaux décors • 26 missions • 100 nouvelles cartes multijoueur • Nouvelles séquences cinématiques • Nouvelle ambiance sonore et musicale

WWW.BLIZZARD.COM

StarCraft, Brood War et Blizzard Entertainment sont des marques déposées et/ou enregistrées de Davidson & Associates Inc. aux États-Unis et/ou dans les autres pays. Brood War est une marque de Davidson & Associates, Inc. © 1998 Blizzard Entertainment. Tous droits réservés.

CD-ROM PC

REQUIEM



LA COLÈRE DES DÉCHUS

DEPUIS QU'HALF-LIFE A POINTÉ LE BOUT DE SON NEZ. IL NOUS FAUT CERTES DE L'ACTION, ON NE PEUT PLUS REGARDER UN DOOM-LIKE D'UN AIR LÉGER DES ARMES ET DES ENNEMIS VARIÉS, MAIS POUR QUE LE PLAISIR SOIT PRÉSENT À L'APPEL, RIEN NE VAUT DES PERSONNAGES À L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE DÉVELOPPÉE, DES INTERACTIONS COMPLEXES AVEC L'ENVIRONNEMENT ET UN MONDE ORIGINAL. BREF, DE L'AVENTURE.

REQUIEM EST PEUT-ÊTRE LE PROCHAIN TITRE À MÊME DE NOUS DONNER TOUT CELA. SERONS-NOUS AUX ANGES EN AVRIL ?

DÉVELOPPEUR / ÉDITEUR : 3 DO / UBI SOFT
GENRE : DOOM-LIKE • SORTIE : AVRIL 99

PC SOLUCES
Vidéo sur le CD

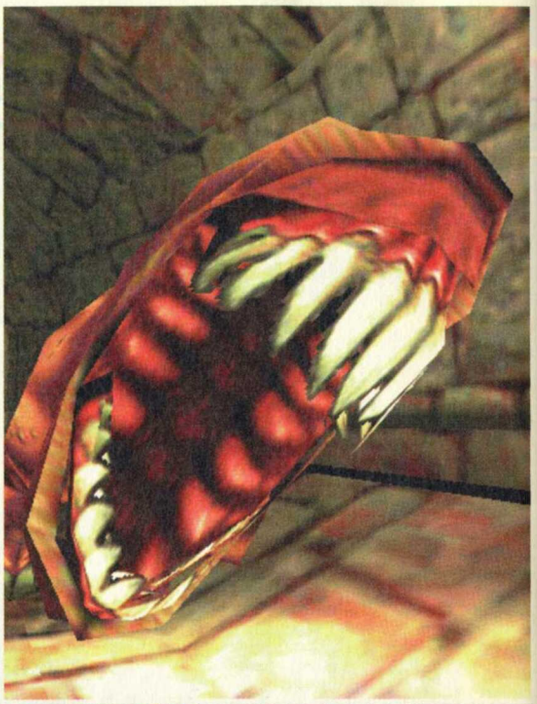
Dans Requiem, on incarne Malachi, un ange loyal envoyé sur Création, une planète futuriste pour vaincre des légions d'anges déchus soutenus par des Démons majeurs surpuissants. On possèdera des armes puissantes, habituelles dans ce type de jeu, du genre mitrailleuse lourde ou lance-grenades. Mais l'originalité de Requiem réside dans l'utilisation des pouvoirs angéliques puissants, indispensable pour venir à bout de vos ennemis.

Mais si Requiem se présente de prime abord comme un jeu d'action classique, il est bien plus que cela. En effet, tout au long de l'aventure, on croisera des personnages très réalistes, vivant virtuellement, certes, mais de façon très crédible néanmoins. Ils disposeront de vingt-cinq expressions de visage pour nous transmettre le plus fidèlement possible leurs états d'âmes. Tous ne seront pas hostiles, loin de là, et ce sera à vous de décider de la marche à suivre pour mener à bien votre quête. Ainsi, pour ouvrir une porte, vous pourrez demander un passe à une personne, ce qui exigera de vous un peu de psychologie, ou bien l'obtenir de façon brutale. De même, si vous croisez des flics violents tabassant quelqu'un, vous pourrez lui venir en aide et affronter ces ennemis, ou passer sans faire de vague, mais sans tenir votre rôle d'ange, pur comme il se doit.

Les sorts seront nombreux et variés, puisque l'on trouvera des sorts d'attaque (éclair, nuages de sauterelles, onde de choc, transformation en statue de sel...), des sorts de déplacement (vol, téléportation, distorsion du temps, accélération...), des sorts défensifs (guérison, aveuglement, bannissement, retour des projectiles à l'envoyeur...) et même des sorts "d'aventure" (contrôle de l'esprit, résurrection, réanimation, possession, capture de l'essence d'un ennemi, soin des alliés...). Bref, de ce côté-là, Requiem s'annonce plus complet que Jedi Knight, le seul autre Quake-like faisant appel à des pouvoirs magiques.

Pour permettre à ce jeu d'exister, 3DO a dû développer un tout nouveau moteur d'animation 3D, le Requiem Engine. Ce dernier permet de modéliser des mondes à la finesse et aux détails inégalés jusqu'alors, même par les fleurons du genre, Quake et Unreal. Tout comme Half-Life, Requiem mettra en scène des personnages virtuels dotés d'une intelligence artificielle très développée et d'animations parfaitement fluides et naturelles. Tout cela nous pousse à croire que Requiem, à l'instar de Kingpin, s'annonce comme un grand moment pour tous les amateurs de Quake-like de qualité qui ne se contentent pas de nous offrir des bains de sang "gratuits". Prions pour que nos vœux soient exaucés, et que ce jeu soit divin !

Yann



1 - Houla ! Un tryxinos !
2 - Mammon, l'un des démons du jeu.
3 - Un peu de calme au milieu de la fureur ambiante.

Prêt pour la visite ?

Bienvenue au Carrefour de l'Orientation sur http://orientation.phosphore.com

Le Carrefour de l'orientation

Vous avez entre 15 et 25 ans et pour vous l'heure du grand choix a sonné. Quel métier sera le vôtre demain ? Quelle est pour vous la bonne filière ? Quels sont les débouchés avec votre diplôme ? Si vous ne le savez pas encore ou si vous avez une petite idée de ce qui vous intéresse, le carrefour de l'orientation est fait pour vous.

300 métiers à découvrir

Conçu par des spécialistes, le site http://orientation.phosphore.com recense près de 300 métiers dans 32 secteurs d'activité. Il vous informe également sur toutes les filières d'études supérieures, les diplômes, les débouchés que vous offre chaque formation, et sur les entreprises qui recrutent. Une véritable mine d'informations qui s'adresse aux plus indécis comme aux plus déterminés.

Une visite guidée ou un accès libre

Avec deux modes de navigation, en visite guidée ou en accès libre, le service proposé prend en compte votre profil, vos goûts, votre niveau d'études. Il vous met en contact avec les écoles adaptées à votre projet.

Et bien d'autres informations sur www.phosphore.com

- **Le webmag** : toute l'actualité lycéenne et étudiante, les nouveautés ciné, musique, multimédia.
- **Des débats en ligne** sur l'actualité et sur des sujets lycéens et étudiants.
- **Des offres** de jobs et de stages.
- **Un agenda** des manifestations pour les 15-25 ans.
- **La sélection Phosphore** des meilleurs sites internets.

Soit 12000 pages d'infos en accès gratuit !

CARREFOUR DE L'ORIENTATION

http://orientation.phosphore.com

EUROKAPI

24 HEURES DU MANS

Développeur / Éditeur : Eutechnyx / Infogrames
Genre : course • Sortie : avril 99

AVEC LE PAQUET DE JEUX DE COURSES AUTOMOBILES QUI EXISTE, ON PENSAIT QUE TOUTES LES LICENCES AVAIENT ÉTÉ EXPLOITÉES. MAIS NON, IL EN RESTAIT ENCORE UNE ! CELLE DES 24 HEURES DU MANS. INFOGRAMES A DONC IMMÉDIATEMENT PLONGÉ POUR VOUS SORTIR LE PREMIER JEU DE COURSE D'ENDURANCE DU MÊME NOM.

Si le Mans n'évoque chez vous qu'un pot de rillettes avec du gras dessus, tournez tout de suite la page, c'est que le monde de l'automobile est à votre culture ce que celui de la fabrication de dessus de lit au crochet est à la mienne. Pour les autres, l'évocation de cette ville doit immédiatement faire resurgir des images de bêtes de course avides de bitume, déboulant à 400 km/h en bout de ligne droite et arrivant 24 heures après le départ sur une piste aussitôt envahie par la foule en délire. C'est ça, "le Mans" ! Tout au long de son histoire, soixante-dix ans..., cette course mythique a évolué, avec la disparition des départs en épis moteurs arrêtés, l'arrivée des GT 1 et 2, le déclin des protos, la diminution de la vitesse et tout et tout. Mais le Mans restera toujours le Mans, avec toujours le même prestige de la victoire après une lutte acharnée de 24 heures où tout peut arriver.

Eh bien, c'est justement cette atmosphère que le jeu développé par Eutechnyx devra restituer sur vos PC ! Il ne s'agit pas d'une mince affaire... Pour ce faire, l'équipe s'est dotée de moyens dignes d'un véritable simulateur. Le tracé du circuit de 13,600 km a été entièrement modélisé d'après des relevés topographiques. Ce tracé a la particularité d'être, le reste du temps, ouvert à la circulation, puisqu'il s'agit en partie de routes nationales... La piste et son revêtement ne sont donc pas toujours en parfaite harmonie avec l'exigence des compétiteurs, mais cela ne fait que réclamer encore plus aux mécaniques. L'environnement du circuit a parfaitement été respecté, avec les fameux virages d'Arnage, Maison Blanche ou encore le Tertre Rouge et, bien sûr, le fameux pont Dunlop. Rassurez-vous, le jeu ne comportera pas uniquement le circuit des 24 heures, mais quatre autres tracés ayant reçu l'agrément de l'Automobile Club de l'Ouest, possesseur de la licence des 24 heures du Mans. Le jeu n'en étant qu'à 60 % de développement, seul un tracé en ville est terminé (à quelques détails près, bien sûr). Le moteur développé semble pouvoir rivaliser avec les meilleurs du moment, et en tout cas, le soin apporté au réalisme et à l'exactitude des détails ne peut laisser indifférent.

UN MODE... "24 HEURES DU MANS" !

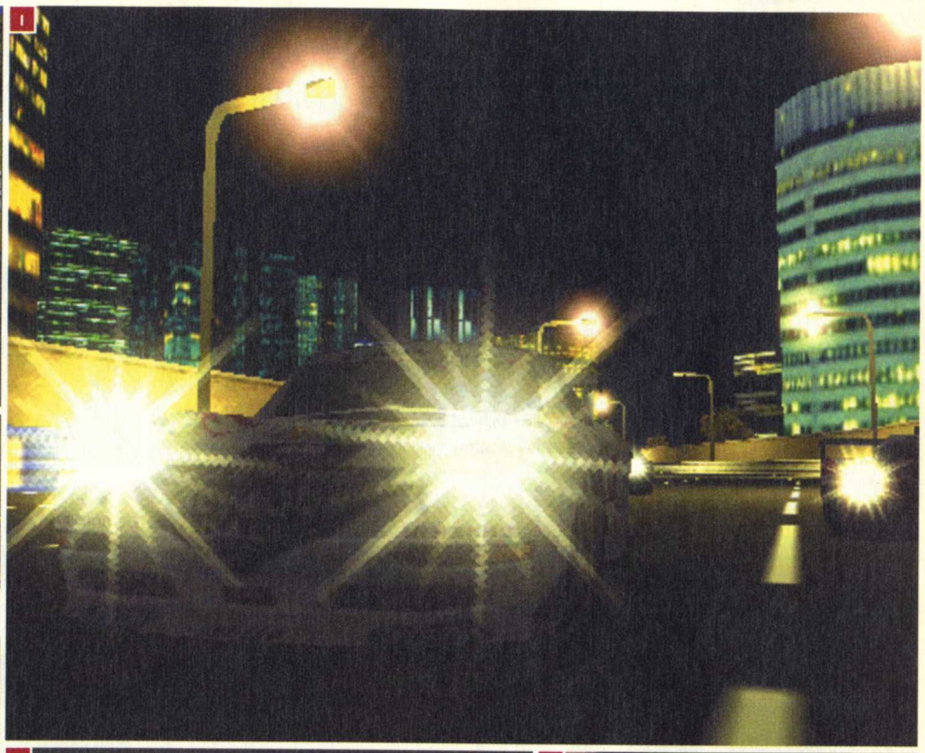
Côté voitures, tout a été fait dans le même esprit, avec une reproduction très fidèle des modèles en compétition (sauf l'Audi R8, fraîchement inscrite pour la prochaine édition 99). Les voitures ont été entièrement modélisées d'après les originaux tant au niveau carrosserie que mécanique, pour obtenir le comportement le plus proche de celui de la voiture réelle. Espérons que tous ces efforts se ressentiront sur la piste, les sensations de pilotage étant vraiment ce que l'on recherche le plus ici. Toutes les catégories de voitures engagées seront représentées : les petites GT2, les GT1 et les protos (ou "barquettes"). Au total, 48 voitures pour 24 teams. Pour ce qui est du jeu proprement dit, plusieurs modes de jeu s'offriront à vous. Un mode Arcade : on prend une voiture dans le lot, et on roule sur n'importe quelle piste. Le mode Championnat : c'est le mode le plus riche car ici, il s'agit de gérer réellement sa carrière. Vous pouvez choisir un Team avec la voiture qui va avec et, en fonction de vos résultats, il sera possible d'envisager des transferts et autres malversations financières. Pour ce qui est des courses, il faudra alors régler la voiture (les paramètres ne sont pas encore bien définis) pour obtenir les meilleurs temps de qualification et, ensuite, participer aux courses. Lors de compétitions, il faudra bien sûr faire des passages aux stands pour réparer d'éventuels dégâts, mais surtout pour "faire de l'essence" ou changer de pneus. Pour atteindre le mode de jeu suivant, vous devrez venir à bout du championnat en espérant qu'une équipe vous remarque et vous confie un de ses volants. Reste donc le mode "24 heures du Mans" où la course peut durer effectivement 24 heures ! Ou, si vous préférez, une version accélérée, où 1 heure équivaudra à une minute de jeu..., ce qui est un peu plus pratique si l'on veut mener une vie sociale "normale". Il sera bien sûr possible de faire des sauvegardes de telles parties afin de prendre quelques heures de repos. On se prend à rêver d'une course de 24 heures avec deux potes pour les relais, le tout en réseau, avec une CLK GTR pour les vainqueurs. Le challenge de l'année ! Vous le faites quand le site, M. Bonnel ?

Enfin voilà, espérons juste que Eutechnyx ne se perde pas en route, la simulation est une rude discipline ou le faux pas est immédiatement sanctionné (soit par le jeu, soit par le public...). En tout cas, le premier vrai jeu d'endurance sur PC est une course française, oui monsieur ! Et ça sent la rillette dans les stands ?

«François

1 - *Même si la ville est éclairée, il est préférable d'allumer les lanternes.*
2 - *Un bonne bourre en Panoz et Nissan, y a que ça de vrai !*
3 - *Ou alors une bonne pluie, de nuit, rien de tel pour se planter dans le premier mur venu....*
4 - *Le circuit en ville, fort sympathique, est approuvé par l'ACO. Alors, rien à dire.*
5 - *La ligne d'arrivée sous la clameur du public.*
6 - *Ah ! Un bonne barquette de pilote, avec des vrais morceaux de pilote dedans !*
7 - *Une voiture rouge, certes, mais japonaise.*

1



2

3

4

5

6

7

BMG S'INTÉRESSE BEAUCOUP À LA SIMULATION DE FANTASSINS DE TOUT POIL AU MÊME TITRE QUE D.I.D, QUI EST DEPUIS TOUJOURS SPÉCIALISÉE DANS LES SIMULATEURS DE VOL. APRÈS SPEC OPS ET RAINBOW SIX, ON AURA PROCHAINEMENT HIDDEN & DANGEROUS.

HIDDEN & DANGEROUS

DÉVELOPPEUR / ÉDITEUR : ILLUSION SOFTWORKS / BMG
GENRE : ACTION / STRATÉGIE • SORTIE : JUIN 99

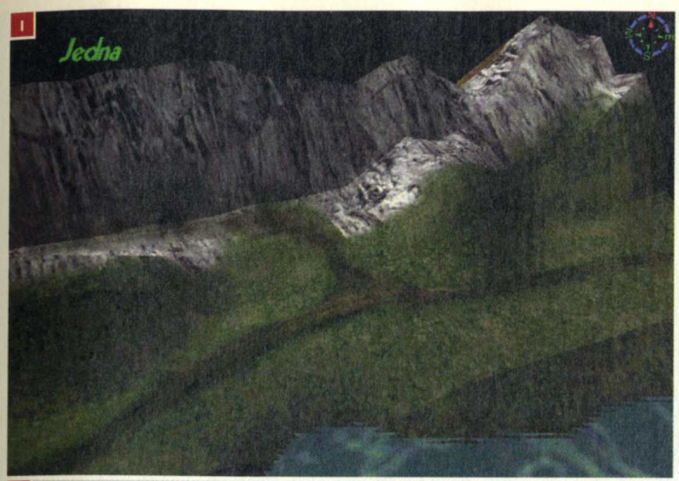
Ce titre est en développement chez Illusion Softworks, une société tchèque inconnue mais visiblement pleine d'ambition puisque ce jeu sera peut-être même porté sur Dreamcast. Il s'agit d'un "Spec Ops-like", dans lequel on dirige une poignée de soldats dans le cadre de missions du genre missions-suicide avec une disproportion numéraire importante. Il ne s'agit pas pour autant de quelque chose qui sent à mort le déjà vu puisqu'un grand nombre de points forts seront présents dans ce titre.

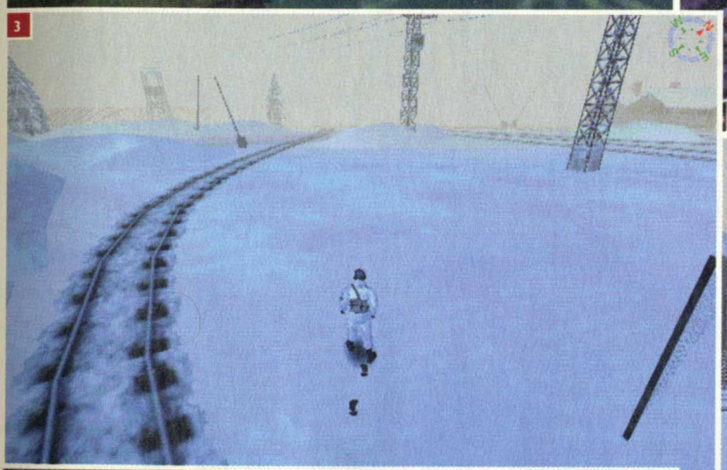
Tout d'abord - j'imagine que vous avez dû le constater en voyant ces images -, l'action se déroule pendant la Seconde Guerre mondiale. C'est le retour des méchants Allemands, dont il faut saboter les installations dans divers lieux d'Europe comme la Norvège, l'Italie, l'Allemagne, le Danube ou des bords de mer fictifs, ainsi qu'un niveau se déroulant entièrement dans des grottes. Comme c'est généralement le cas dans ce type de simulations guerrières, il est hors de question de foncer dans le tas. La dimension stratégique sera importante. Vos coéquipiers, les gentils Alliés, seront équipés de divers armements d'époque et pourront même être déguisés en ennemis. Une vue satellite rapprochée du terrain - j'admets que c'est une grosse entorse à la réalité mais que c'est bien commode - vous permettra de placer vos troupes et de leur donner une succession d'ordres. Ensuite sur le terrain, vous pourrez passer d'un homme à l'autre indifféremment à n'importe quel moment, et même conduire différents véhicules présents dans le jeu. Vous pourrez ainsi piloter un side-car, des jeeps et même un tank.

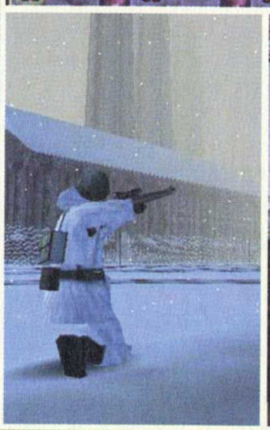
Les décors, variés à souhait, sont plutôt réussis et les conditions atmosphériques, comme la neige ou la pluie de nuit, remarquablement rendues. Vous êtes amené à agir aussi bien en extérieur qu'en intérieur et le moteur de jeu semble performant quelle que soit la situation. La précision de certaines textures est étonnante et l'ambiance Seconde Guerre mondiale bien présente. Il vous est possible de jouer dans différentes vues ; par défaut, c'est à la troisième personne, ce qui permet de voir les détails des faciès patibulaires de la quarantaine de personnages que comporte le jeu. La prise en main, un peu surprenante au départ puisqu'on dirige le torse du personnage à la souris et ses pieds au clavier, permet de voir des parties du décor en angle mort.

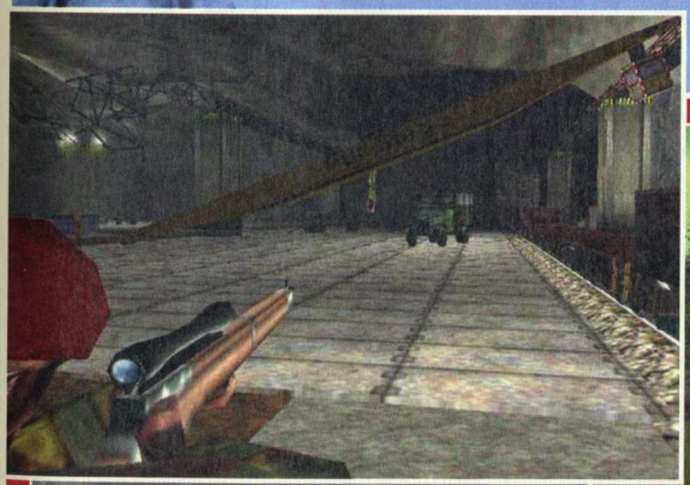
On attendra bien entendu de juger du produit fini pour se prononcer mais c'est vrai qu'il y a de bonnes idées dans Hidden, qui apportera sûrement une contribution intéressante à ce nouveau style de jeu qu'est l'action/stratégie en temps réel ; et le fait d'être le produit d'une petite société est toujours encourageant.

«Luis









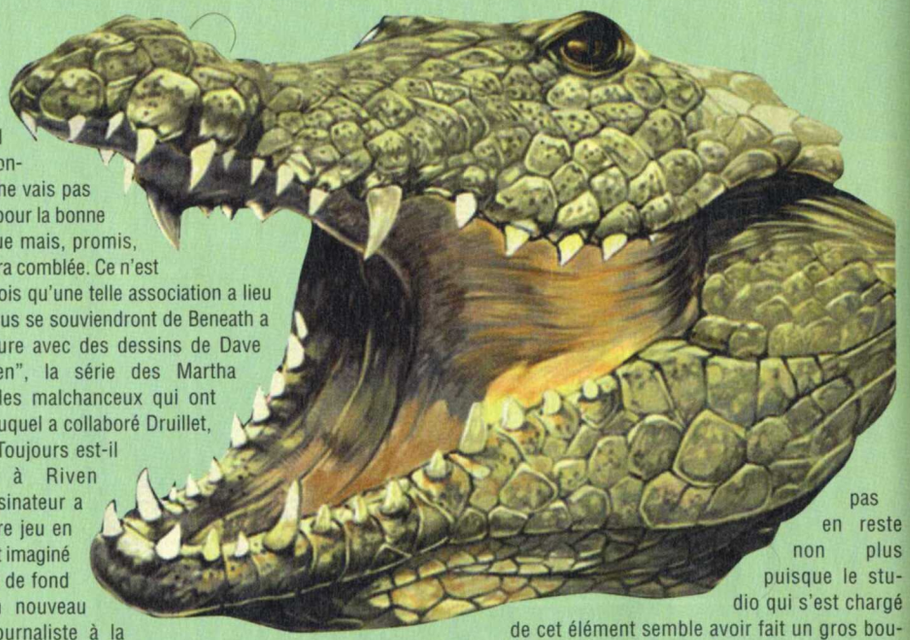
1 - C'est cette vue qui vous permettra de donner un parcours défini à vos soldats.
2 - Sortie du train après la gare de La Ciotat.
3 - Je pense qu'avec des traces comme ça dans la neige on va vite me repérer.
4 - On se laisserait presque distraire par les décors, regardez le réalisme des peintures au-dessus des murs.
5 - Primitif mais efficace, on couvre tout le terrain environnant.
6 - J'ai pourtant été discret et malgré tout, j'ai l'impression que quelqu'un me surveille...

L'AMERZONE

Éditeur / distributeur : Virtual Studio / Microïds
Genre : aventure - Date de sortie : mars 99

Vidéo sur le CD

Benoît Sokal, vous connaissez ? Canardo, ça ne vous dit rien ? Mais si, l'inspecteur palmipède de bande dessinée, un peu anti-héros à la Bogart sur les bords. Si vous ne situez toujours pas le personnage, je vous invite à aller faire un tour dans la librairie la plus proche pour découvrir les aventures de ce flic hors du commun. Quel rapport avec les jeux vidéo, ce n'est pas la page "Bouquins" ici, me direz-vous. Eh bien, lisez la suite pour le découvrir.



À l'origine du scénario de l'Amerzone, il y a une bande dessinée éponyme de Benoît Sokal mettant en scène son personnage fétiche, Canardo. Je ne vais pas vous pipeauter sur le sujet pour la bonne raison que je ne l'ai pas lue mais, promis, pour le test, cette lacune sera comblée. Ce n'est d'ailleurs pas la première fois qu'une telle association a lieu puisque certains d'entre vous se souviendront de Beneath a Steel Sky, un jeu d'aventure avec des dessins de Dave Gibbons ("Les Watchmen", la série des Martha Washington) tandis que les malchanceux qui ont récemment acheté Ring, auquel a collaboré Druillet, seront un peu méfiants...Toujours est-il qu'après avoir joué à Riven (Arggggghhhh!!!), le dessinateur a décidé de créer son propre jeu en utilisant le monde qu'il avait imaginé pour sa BD comme trame de fond pour les aventures d'un nouveau héros. Celui-ci est un journaliste à la recherche d'informations sur le mythe des "oiseaux blancs". Pour cela, il se rend en Bretagne pour interviewer un vieil explorateur qui semble détenir des renseignements importants sur cette légende et c'est à ce point précis que démarre le jeu.

RIVEN SANS BAC + 30 ?

Vous vous en doutez sans doute, vous allez vite vous retrouver mêlé à des événements en rapport avec cette fameuse légende. Une prophétie annonce le retour d'un œuf magique prodiguant la prospérité au sein d'une tribu indigène d'Amerzone, un petit pays d'Amérique du Sud. Indy n'étant pas disponible à cette époque, c'est bien sûr à vous que va échoir la mission d'accomplir la prédiction. Pour cela, vous devrez triompher d'une multitude de petites énigmes comme le veut le genre. Il est à noter d'ailleurs qu'ayant joué à la première partie du jeu, j'ai été satisfait de constater qu'elles pouvaient pour l'instant toujours être résolues de façon logique et ne ressemblaient pas aux problèmes insurmontables d'un Riven, par exemple. En cas de blocage, on trouve toujours le petit détail qui vous fait dire "Ah oui, mais..." et vous fait arborer un sourire de satisfaction quelques secondes plus tard. Si la suite du jeu est faite du même métal, les joueurs pourront donc prendre du plaisir sans craindre le "nervous breakdown" ; et celui qui en fait la solution également.

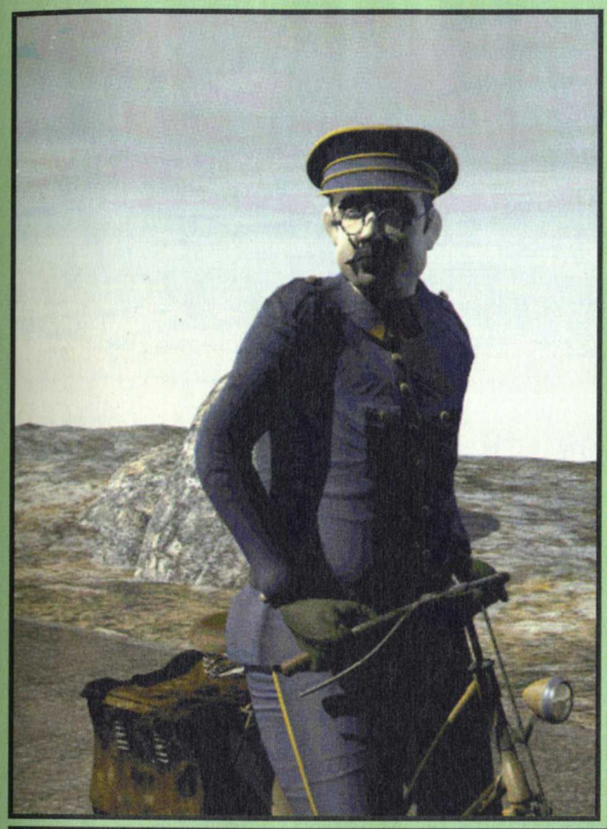
C'EST PAS LOLEK ET BOLEK

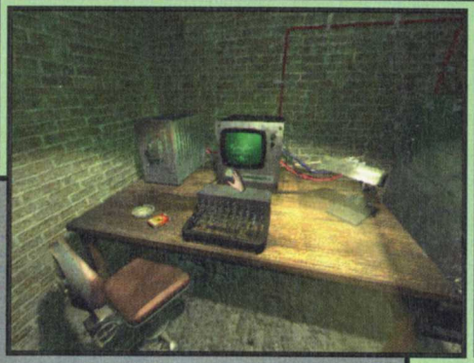
Ce qui frappe tout de suite avec "L'Amerzone" est la qualité des graphismes et des animations. Au-delà même de la beauté générale, c'est le soin apporté dans les moindres détails qui impressionne. Le bouquin que vous ramasserez très tôt dans l'histoire, par exemple, regorge de pastels et de fusains plus splendides les uns que les autres. Il en est de même pour les scènes animées, qui sont un véritable régal pour les yeux et constitueront certainement des minirécompenses pour avoir triomphé d'une épreuve. Le son n'est pas en reste non plus puisque le studio qui s'est chargé de cet élément semble avoir fait un gros boulot. Tout l'environnement sonore est en 3D, ce qui signifie qu'un bruit sera rendu différemment en fonction de votre éloignement et de votre positionnement par rapport à sa source d'émission. Quant aux musiques, elles s'accorderont avec l'action. Cela en surprendra sans doute plus d'un (moi le premier !) que c'est Dimitri, ex-membre du groupe Indochine qui a supervisé l'ensemble de la réalisation sonore. Il n'est pas alors étonnant que le jeu ait reçu le 1er prix du salon Imagina dans sa catégorie (OK, ce genre de prix n'est pas forcément significatif, mais c'est toujours mieux que de faire la couv' de PC Bœufs, non ?). Je vous invite d'ailleurs à mater la vidéo de notre CD pour avoir un aperçu de la beauté de la chose. Une version DVD-Rom devrait sortir aux alentours du mois de mai et elle tiendra compte des spécificités de ce support. Pour une fois, ce ne devrait pas être un simple portage des 4 CD que comporte le jeu, mais une version totalement dédiée DVD. Les scènes cinématiques seront donc en MP2 et la qualité du son revue encore à la hausse (sera-ce du Dolby Digital pour la première fois dans un jeu ? Pour l'instant, je ne sais pas).

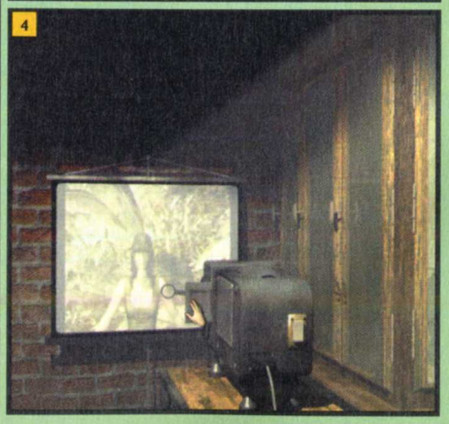
QUAND ON N'A PLUS D'IDÉES, IL Y A TOUJOURS LA FONTAINE POUR DÉPANNER

Techniquement, "L'Amerzone" est un jeu de facture très classique. Toutes les actions se feront à la souris et, comme avec le Quicktime VR ou l'Omni 3D, vous avez la possibilité de naviguer à 360° autour de vous au sein d'un même lieu. Le curseur changera de forme en présence d'un objet avec lequel vous pouvez interagir et le classique inventaire sera de la partie. Bref, vous ne devriez pas être désorienté par cet aspect du jeu. Si la durée de vie est au rendez-vous et que le ramage est à la hauteur du plumage, "L'Amerzone" a tout pour devenir un must pour les aventuriers de salon.

Rodolphe



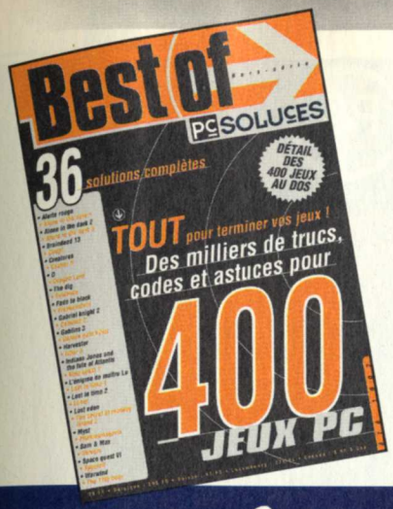




1 - Sur le poste de télé apparaît le dictateur d'Amerzone.
2 - On dirait mon Mac.
3 - Voici le lieu de départ de votre aventure.
4 - La traditionnelle soirée diapos, quelle horreur !

5 - La masse vous sera utile pour vous frayer un chemin.
6 - Quelle famille !
7 - L'Œuf d'oiseau blanc est au cœur de l'histoire.

BEST OF THE BEST



Inclus dans le Best of N°2 : 1 jeu complet pour PC CD-Rom "Bud Tucker"

3 numéros pour 79 FF (+ 20 FF de frais de port)

600 pages - 79 solutions complètes + de 5 000 trucs et astuces pour + de 730 jeux PC

N°1 + de 1 000 trucs et astuces pour 400 jeux

36 solutions complètes :

Alerte Rouge	Ishar 3
Alone in the Dark 1	Indiana Jones and the Fate
Alone in the Dark 2	of Atlantis
Alone in the Dark 3	King Quest 7
Braindead 13	L'Énigme de Maître Lu
Congo	Lost in Time 1
Creatures	Lost in Time 2
Caesar III	Loom
D	Lost Eden
Dragon Lore	The Secret of
The Dig	Monkey Island 2
Evidence	Myst
Fade to Black	Phantasmagoria
Frankenstein	Sam & Max
Gabriel Knight 2	Shivers
Goblins 2	Space Quest VI
Goblins 3	Spycraft
Golden Gate Killer	Warwind
Harvester	The 11th Hour

N°2 + 1 jeu complet sur CD-Rom "Bud Tucker"

2 000 trucs et astuces pour + de 200 jeux 22 solutions complètes :

Age of Empires	Les Guignols de l'Info
Atlantis	Lost Eden
Dark Eye	The Pandora Directive
Dragon Lore II	Riven
F1 Grand Prix 2	The Curse of Monkey Island
Full Throttle	Tomb Raider
Heroes of Might & Magic 2	Tomb Raider II
LBA 2	Under a Killing Moon
Leisure Suit Larry 7	Versailles
Les Boucliers	Wing Commander IV
de Quetzalcoatl	Zork Nemesis
Les Chevaliers de	
Baphomet	

N°3

1 000 trucs et astuces pour 130 jeux 21 solutions complètes :

Blade Runner	Light House
Carmageddon	Might & Magic 6
Commandos	Phantasmagoria 2
Coupe du Monde 98	Monkey Island
Dungeon Keeper	Monkey Island 2
Égypte 1156 av. J.-C.	The Curse of Monkey Island
F1 Racing Simulation	Unreal
Fallout	Wing Commander
Final Fantasy 7	Prophecy
Heart of Darkness	X-Files
Les Visiteurs	Zork Grand Inquisitor

Bulletin de commande

À remplir ou à recopier sur papier libre
et à retourner avec votre règlement sous enveloppe affranchie à :
PC SOLUCES, CYBER PRESS PUBLISHING,
92-98, bd Victor-Hugo,
92115 CLICHY Cedex.

☐ Oui, je veux recevoir le lot "Best of PC Soluces 1, 2, 3", avec ses 79 solutions et ses milliers d'astuces pour plus de 730 jeux, au prix de 99 FF* (79 FF + 20 FF de port.)

• Si vous souhaitez acquérir séparément les "**Best of PC Soluces**", vous référer à la page 103 (page abonnement)

Nom : ..... **Prénom :** ..... **Âge :** .....

Adresse : .....

Code postal : ..... **Ville :** .....

Ci-joint mon règlement à l'ordre de CYBER PRESS par : Chèque bancaire ou postal ☐ Mandat ☐ Carte bancaire ☐

N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Expire fin : |_|_|_|_| Signature obligatoire :

PC Soluces 24

NOUVEAU ! Commandez directement vos magazines sur Internet, par téléphone ou minitel et réglez par carte bancaire.

Sur Internet : hhtp://www.pcsoluces.com - Par téléphone : 08 36 68 84 48* - Par minitel : 3615 PCSOLUCES* (*3615 et 3668 : 2,23 F/min)

(*) Offre valable dans la limite des stocks disponibles et pour la France métropolitaine uniquement. Pour les Dom Tom et le reste du monde, nous consulter au : 33 1 41 06 44 44.

Informatique et liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service des abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données seront communiquées à des organismes extérieurs.

STARSHOT

Éditeur / distributeur : Infogrames
Genre : plates-formes - Date de sortie : avril 99

Vidéo sur le CD

1 - Le cassoulet ne devait pas être très frais.
2 - La salle de départ de toutes vos missions.
3 - Starcash, le big boss du Space Circus.
4 - Les persos que vous rencontrez sont souvent savoureux.

On vous avait déjà parlé de Starshot : Panique au Space Circus (à l'époque, le titre était Space Circus) dans le numéro 17 de PC Soluces. Maintenant que le jeu est sur le point de sortir, il est sans doute nécessaire de vous rafraîchir un peu la mémoire car entre les chrysanthèmes de la Toussaint, les cadeaux de Noël et le champagne du Nouvel an, vous ne vous souvenez peut-être pas de ce jeu, qui pourrait pourtant devenir le meilleur de sa catégorie.

D'accord, je ne prends pas beaucoup de risques dans ma petite intro en prédisant à Starshot une place au panthéon des jeux de plates-formes en 3D sur PC puisqu'il est le seul représentant du genre, en attendant un Tonic Trouble ou un Rayman 2. Le fait est qu'a priori, c'est surtout sur les consoles que l'on retrouve ce type de jeux, mais avec l'apparition de PC "familiaux" et le règne des cartes 3D, les éditeurs ont sans doute perçu la possibilité d'un nouveau créneau. Vous me direz, on s'en fout une fois que le jeu est bon et je ne vous contredirais pas, surtout si vous avez des bras comme mes cuisses.

HARD BOILED

Le scénario de Starshot se déroule dans le futur sur fond de rivalité entre cirques. Bien sûr, vous êtes du côté des bons face aux méchants du Virtua Circus et leur patron, Wolfgang von Ravel. Vous aurez donc à affronter plein d'ennemis très colorés, au propre comme au figuré. Parmi eux, on remarque le Fantôme Woo, avec ses deux flingues, mais rien ne dit encore si on le combattra dans une église sur fond d'envolée de colombes... Pour les éliminer, vous devrez vous servir de votre pouvoir consistant à contrôler les étoiles (autrement dit, vous dirigez votre tir). Vous rencontrerez également une multitude d'autres personnages avec lesquels vous pourrez converser et interagir. Starshot pourra également voler grâce à Willfly, la roquette qui le suit partout.

UNE RÉALISATION À TOUTE ÉPREUVE

Une des particularités intéressantes de Panique au Space Circus est que le trajet pendant le jeu n'est pas linéaire. Vous avez bien sûr des objectifs à accomplir mais contrairement à un Pandemonium par exemple, libre à vous de déambuler ou de choisir le trajet qui vous sied. Si le jeu n'est pas trop difficile et que la maniabilité est au rendez-vous, il deviendra vite une valeur étalon dans son registre. Un fait est d'ores et déjà établi, c'est que les graphismes de Starshot seront de toute beauté et si la fluidité est présente, ce qui était le cas sur la version que nous avons pu essayer, le monde des consoles n'aura plus que la catégorie des jeux de baston pour contester encore un peu la suprématie des jeux PC. ***Rodolphe***

GUY ROUX MANAGER 99

Éditeur / distributeur : Anco / Ubi Soft
Genre : gestion - Date de sortie : avril 99

Houlala, plus un mois sans la sortie d'un jeu de gestion de clubs de foot ! à ce train-là, je vais rattraper François et ses jeux de golf, moi. Cette édition 99 du "faut pas gâcher" est quand même une des plus prometteuses puisque si on retrouve la plupart des principes de base de ses concurrents, la réalisation de la partie "Match" apparaît comme bien plus aboutie et intéressante. Sans trop m'avancer, elle semble du niveau d'un Actua Soccer par exemple, ce qui nous devrait nous changer agréablement des tristes écrans habituels même si, une fois de plus, on ne devrait pas pouvoir prendre part directement à l'action. La différence pour les fans se fera de toutes façons dans l'importance de la base de données, le réalisme des situations et des statistiques et dans l'adéquation entre les ordres et les résultats sur le terrain. Quoiqu'il en soit, une fois que l'on ne subit pas les commentaires du gros poulet bourguignon, "Touchez pas mon bonnet" Manager 99 devrait avoir les arguments pour séduire les fous de gestion. Avant même la sortie du jeu, je peux même vous donner un conseil, ne dépensez surtout pas trop votre argent dans des achats insensés (10 F et plus) et nourrissez vos joueurs avec les restes des cantines scolaires, vous devriez pouvoir passer pour un entraîneur modèle. ((Rodolphe

UNREAL TOURNAMENT

Éditeur / distributeur : Epic Megagames / GT Interactive
Genre : quake-like en réseau - Date de sortie : avril 99

Attention ! Unreal Tournament n'est pas une suite ni un ensemble de niveaux supplémentaires, mais un jeu complet destiné exclusivement au jeu en réseau. Qu'on se le dise : les amateurs de jeu solo en seront pour leurs frais. En effet, ici, tout sera orienté réseau, et réseau seulement. Seul un mode "Botmatch" (où des joueurs virtuels viennent simuler la présence de joueurs réseau) pourra intéresser les solitaires, toujours très majoritaires dans le monde du jeu sur PC.

Côté jeu en réseau, en revanche, c'est la panacée, avec suffisamment de modes de jeu pour satisfaire tout le monde : Capture the Flag, Assault, Domination, Last Man Standing et autres variations sur ce même thème. Seize joueurs pourront donc s'entre-massacrer, seuls ou en équipe, par réseau local ou sur Internet, en utilisant de nouvelles armes (dont un marteau et un lance-missiles nucléaires). Si le mode Capture the flag, qui consiste à voler le drapeau ennemi et à le ramener dans son camp, est classique (bien que toujours efficace), il faut saluer l'intégration du mode Assault où les équipes se voient affecter des postes précis et une mission associée (prendre d'assaut un endroit/défendre cet endroit...). Bref, si Unreal Tournament ne fait que dans le Multijoueur, il le fait vraiment bien.

Cependant, si le jeu utilise le moteur d'Unreal avec le patch 220, il faut bien avouer qu'il nécessite une configuration monstrueuse, le pauvre Pentium 200 MMX avec 32 Mo de RAM recommandé par l'éditeur se montrant largué, d'autant plus que la gestion du réseau demande encore plus d'efforts de la machine ! Bref, un Pentium II avec 64 Mo de RAM et une bonne carte 3D ne devraient pas être de trop pour faire tourner ce jeu d'une façon décente... ((Yann

COMMANDOS-LE SENS DU DEVOIR

Développeur / Distributeur : Pyros / Eidos
Genre : Stratégie - Date de sortie : Mars 99

Le sens du devoir... Bon, je vais essayer de ne pas faire preuve d'antimilitarisme primaire mais avouez que le sous-titre prête le flanc à une ironie malveillante mais promis, craché, glavioté, je ne parlerai pas des 19 milliards qu'a coûté un rafiot qui craint la houle mais qui doit avoir, lui aussi, le «sens du devoir». Quoi qu'il en soit, nos petits gars qui nous ont posé tant de difficultés il y a quelques mois sont de retour ; et ils ne sont pas contents.

PC Soluces
Vidéo sur le CD

ENgagez-vous, rengagez-vous», qu'ils disaient. Vous en avez bavé sur Commandos, non ? Allez, avouez-le, ce jeu est certainement un des plus difficiles auxquels vous ayez jamais joué et le «Ctrl S» après chaque meurtre est devenu un réflexe. Toutefois, quelle satisfaction une fois la mission remplie. Avec «Le Sens du devoir», vous allez rempiler pour huit nouvelles opérations contre la vermine nazie. Il est à noter qu'il n'y aura pas besoin de posséder Commandos pour faire fonctionner la bête puisqu'il s'agit non pas d'un add-on, mais d'un «stand alone» (désolé, je n'ai pas d'équivalent en français, peut-être les Québécois ont-ils un terme spécifique du type «tient tout seul» ?). Ces missions vous transporteront sur des terrains aussi divers que Bonn, Belgrade, la Crète ou encore les Pays-Bas. Quant à leurs objectifs, outre les habituelles missions de sabotage et d'évasion, vous devriez aussi être amené à opérer le kidnapping d'un général allemand. Cela étant impossible dans l'épisode précédent, votre arsenal s'est enrichi de plusieurs éléments.

1 - La Grèce est un des nouveaux terrains de jeu.
2 - Ce n'est pas la rivière Kwaï.
3 - Du bunker à l'ouvrage.
4 - C'est toujours aussi beau.
5 - Pas de Commandos sans destruction de bâtiments.
6 - Une position privilégiée pour le sniper.

LE TABAC EST MORTEL, EN VOICI LA PREUVE

Tout d'abord, vous avez à votre disposition désormais une paire de menottes (chez le Béret Vert et l'Espion) qui vous permettra de capturer un ennemi. Vous pourrez alors contrôler votre prisonnier et le contraindre à vous obéir. Cela semble a priori la nouveauté la plus intéressante, surtout dans les missions dont sera absent l'espion. Fans de cuir et de chaînes, ne vous excitez pas trop vite, vous ne pourrez pas faire du «À quatre pattes, Gunthar, lèche mes bottes», cette option n'étant pas disponible. Autre objet inédit, la pierre, que pourront utiliser tous vos hommes, aura plusieurs applications. Imaginez qu'un de vos hommes soit caché derrière une palissade. En jetant une pierre (vous en avez un stock infini) sur un garde, celui-ci commencera par être distrait et regardera pendant quelques instants dans la direction d'où vient le projectile. Après avoir reçu quelques cailloux sur le casque, le nazi furax viendra voir de plus près qui est à l'origine de ce bombardement. Tous les fanas de «Commandos» imaginent très facilement les techniques d'élimination qui découlent de ce lancer de pierres en le combinant par exemple à un piège ou à un Béret Vert caché, le couteau prêt à servir. Enfin, le tabac devrait exercer ses méfaits sur la Wehrmacht puisqu'en jetant un paquet de cigarettes dans le champ de vision d'un soldat, celui-ci viendra le ramasser avant de s'en allumer une petite et donc de devenir une proie facile pour vos hommes. Vous pourrez ramasser des clopes sur les cadavres de vos adversaires mais ne pourrez porter qu'un paquet à la fois, l'abus de tabac étant dangereux pour la santé, surtout en temps de guerre.

LA GUERRE, C'EST ENCORE MEILLEUR RÉCHAUFFÉ

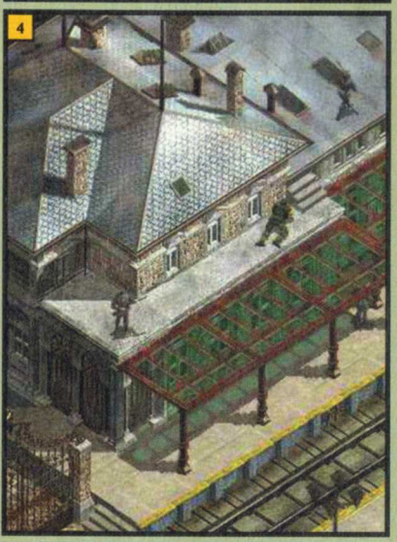
Seule une nouvelle arme est prévue pour l'instant, il s'agit d'un fusil à un coup à longue portée. On ne va préjuger de son intérêt, mais disons que l'on est pas soulevé par un vent de passion à l'énoncé de cette arme assez banale. Plus intéressant pour le joueur, la difficulté des missions devrait passer du «Fait chier ce jeu, c'est impossible» à «C'est dur, mais j'y suis parvenu». On attendra quand même pour voir si cette promesse sera respectée. Pour le reste, on devrait retrouver les ingrédients du succès de Commandos, à savoir des graphismes de toute beauté, des cartes gigantesques et un timing impeccable. Pas de nouveaux personnages, me direz-vous. Eh bien non, et c'est ma foi, fort dommage...

Rodolphe

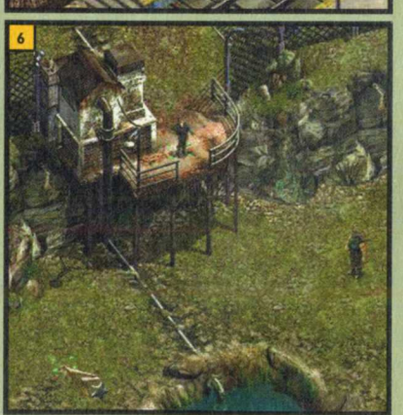
1

2

3


4

5


6

CHESSMASTER 6000

Éditeur / distributeur : Mindscape Entertainment
Genre : divers - Date de sortie : avril 99

Les jeux d'échecs se faisaient un peu rares ces derniers temps. La chose est désormais réparée avec l'arrivée du nouveau Chessmaster, "Le" 6000 ! Bien mieux que le 5000 et moins bien que le 7000 (enfin, a priori…), Chessmaster 6000 est donc la nouvelle mouture du fameux jeu d'échecs qui fit surchauffer tant de cerveaux organiques et minéraux. Cette fois, il est clair que le produit est vraiment tourné vers le grand public, sans pour autant délaisser les champions de prise de tête.
Les débutants sont ainsi les bienvenus, le jeu leur proposant un mode apprentissage des plus réussis, avec de véritables conseils de stratégie, un deuxième CD lui étant entièrement consacré. De plus, une interface audio est là pour rendre encore plus vivant tous ces conseils ou autres remarques durant le jeu proprement dit.
Le choix de votre adversaire se fera parmi les quelque 64 personnalités diverses. Vous aurez ainsi des joueurs "réels" avec un visage à mettre sur le style, ainsi que d'autres plus abstraits pour arriver enfin au boss de fin de niveau : Chessmaster ! Le niveau de difficulté est ainsi adaptable à votre propre jeu et cela permet, à l'aide des différents conseils et remarques, d'évoluer vers un niveau supérieur. Graphiquement classique, Chessmaster offre pourtant la possibilité de choisir son environnement parmi vingt échiquiers et pièces différentes. Ce n'est certes pas primordial, mais c'est toujours sympa de changer de temps en temps et de passer des pièces en bois à une paire de douilles chrome-vanadium. En fait, les échecs, c'est un peu un sport mécanique, en cherchant bien…

François

IMPÉRIALISME 2

Éditeur / distributeur : SSI / Mindscape Entertainment
Genre : wargame - Date de sortie : avril 99

Impérialisme II se veut donc la suite du "fameux" Impérialisme. Un jeu de stratégie tour par tour placé dont le but est cette fois-ci de conquérir le Nouveau Monde, à savoir les Amériques. Vous incarnez un des tout-puissants de l'Ancien Monde, l'Europe. Vous voici reparti à la conquête de nouvelles terres, sur les traces de Cortez, dans un style très "boucherie prod", ou en favorisant le développement du commerce et des échanges avec ces peuples.
Quelle que soit la stratégie que vous suivrez, vous devrez tout de même développer les deux aspects. La partie gestion reste très importante, avec la gestion des ressources, de la technologie, mais il semblerait que la partie militaire ait une importance et surtout une interactivité accrue par rapport au premier épisode. Vous pourrez ainsi mieux maîtriser les attaques de vos troupes.
Vous aurez ainsi à votre disposition plus de quarante unités (militaires, navales et civiles) retraçant trois cents ans d'histoire. L'interface a également été revue avec une accessibilité accrue pour les novices du genre. Malgré tout, la présentation des écrans est faite dans un style très baroque et immanquablement pesant… Le baroque, ça ne se discute pas ! Un tutorial a même été prévu pour les débutants avec les traditionnelles constructions de bases à réaliser, la population et le commerce à développer, et tout ce qui fait la complexité d'Impérialisme II. Il vous faudra donc gagner les batailles sur tous les fronts, militaires, économiques et diplomatiques.
Impérialisme II semble donc plus simple à utiliser que son prédécesseur, avec une gestion simplifiée et des combats plus intéressants et tactiques. Sinon… c'est la guerre.

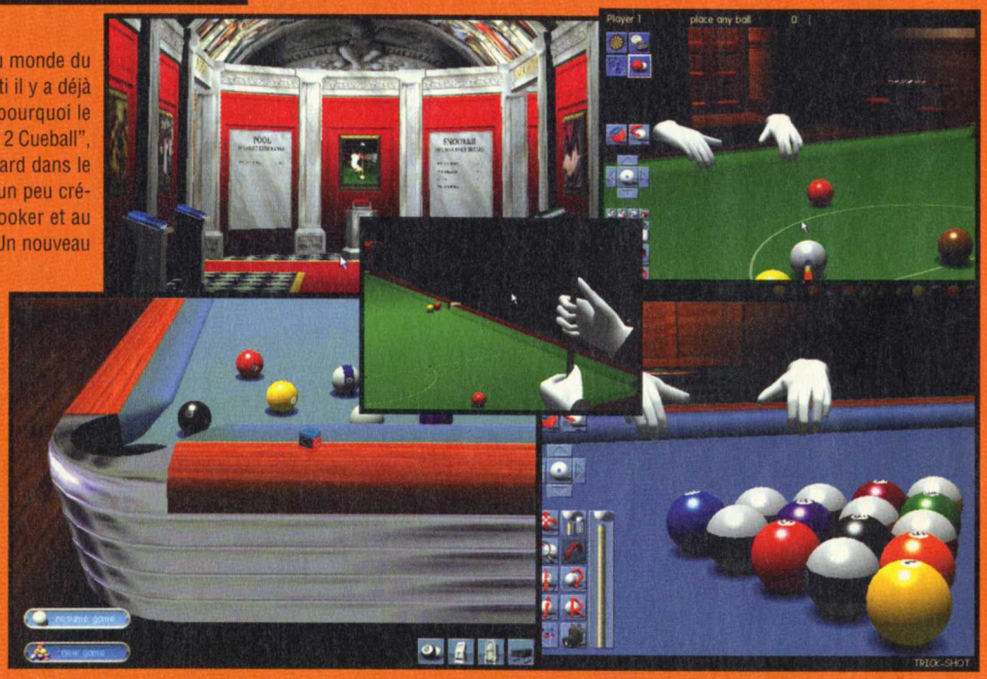
François

BILLARD CLUB HOUSE

ÉDITEUR / DISTRIBUTEUR : AWESOME / VIRGIN
GENRE : SPORT - DATE DE SORTIE : AVRIL 99

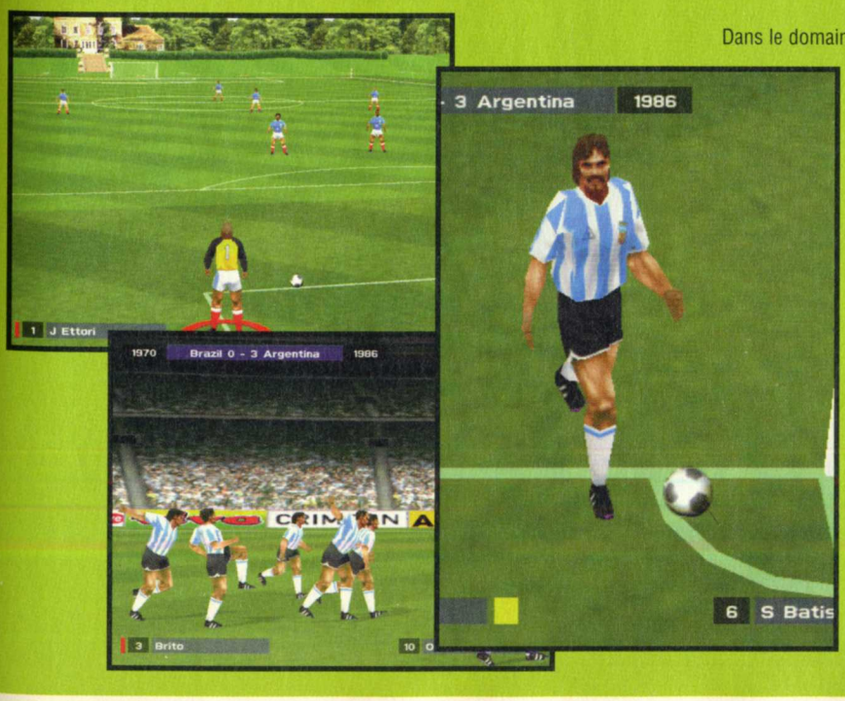
Jimmy White est l'une des pointures les plus connues du monde du billard et ce jeu est la suite du Jimmy White Snooker sorti il y a déjà un bon bout de temps. Ne cherchez pas à comprendre pourquoi le distributeur n'a pas repris le titre original, "Jimmy White's 2 Cueball", c'est un mystère que nul n'a réussi à percer (mettre billard dans le titre, ça doit être plus explicite, vu que les joueurs sont un peu crétins). Dans cette suite, donc, vous pourrez jouer au snooker et au pool dans des décors entièrement en 3D assez réussis. Un nouveau mode de contrôle a fait son apparition : outre le traditionnel placement de la queue et le réglage de la puissance, vous pourrez donner votre coup uniquement à la souris. Je m'explique : la queue réagira physiquement à l'impulsion que vous donnerez avec la souris, un peu comme dans Silver. Cela vous permettra d'admirer les mouvements des mains qui ont été modélisés de manière très précise (c'est sur La Chose qu'ont été réalisées les captures de mouvement ?). Bien entendu, c'est au réalisme des réactions des billes que l'on jugera Billard Club House parce que ce n'est pas la présence de l'antédiluvien jeu d'arcade "Dropzone" en bonus qui retiendra notre attention. À part ça ? Rien, je suis juste content d'avoir écrit une preview de jeu de billard sans jeux de mots vaseux, c'est tout.

Rodolphe



ABSOLUTE FOOTBALL

ÉDITEUR / DISTRIBUTEUR : VIRGIN
GENRE : FOOTBALL - DATE DE SORTIE : AVRIL 99



Dans le domaine des jeux de football, on est toujours blasés et ce, depuis Fifa 98. Qui lui arrivera à la cheville un jour ? Y a vraiment un boulot monstrueux. Et pendant ce temps-là, les petits gars d'Electronic Arts peaufinent leur produit, de version en version. Fifa 99 est ce qui se fait de mieux et de loin, que ce soit au niveau de la jouabilité, de la vitesse et du fun.

Il semblerait pourtant qu'Absolute Football puisse faire de l'ombre au géant. J'écris ça au lendemain d'Angleterre-France (quelle leçon infligée !!!), alors tout est possible. On sent bien que Fifa est toujours confortablement installé, d'autant plus que nous n'avons qu'une preview et que le jeu n'est donc pas encore finalisé, mais on s'approche de quelque chose d'intéressant. Depuis des mois, on a plein de jeux qui nous tombent dessus. Celui-ci est relativement fun, tel autre est assez rapide, celui-là est très complet. Ils ont tous un point commun : ils ne sont pas aussi beaux que Fifa. Certains sont même hideux. Absolute Football est un tout petit peu moins beau que Fifa. Mais sur le papier, ça a aussi l'air très alléchant. Au menu, plus de mille équipes, recensant 16.000 joueurs. Oui mais attention, ce ne sont pas des petites équipes régionales dont tout le monde se fout puisqu'elles vont de 1958 à 1998. On peut vivre des matches historiques, notamment ceux des Coupes du Monde, et pas simplement les finales. On peut inventer des scénarios originaux, comme une confrontation du Brésil de 70 contre l'Argentine de 86. On sent même que les auteurs ont un regard très objectif sur les anciennes coupes du monde car la vidéo d'intro reprend, avec le moteur du jeu passé en cinématique, des événements importants comme la main de Dieu ou le tir allemand sur la barre transversale anglaise.

Léo de Urlevan

HEROES OF MIGHT & MAGIC III

Éditeur / distributeur : 3DO / Ubi Soft
Genre : gestion / stratégie - Date de sortie : avril 99

3DO est surtout connu pour Might & Magic et Heroes of Might & Magic, à ne pas confondre, même s'ils ont des points communs, le premier étant un jeu de rôles (dont le septième épisode est d'ailleurs prévu pour la fin de l'année) et le second un jeu de gestion/stratégie.

C'est ce dernier qui nous intéresse car le troisième du nom devrait sortir en avril. À le voir tourner, ce qui frappe tout d'abord ce sont les animations et les graphismes, rudement plus beaux : on passe du 640x480 au 800x600 en 65.000 couleurs avec des animations plus détaillées faites sur ordinateur. Heroes of Might & Magic II était déjà plaisant à voir (un peu naïf), mais là, c'est carrément du grand art.

Sur le fond, par contre, il n'y a pas de révolution majeure, juste une foule d'améliorations qui devraient rendre le jeu encore plus passionnant. L'histoire commence lorsque revient des terres lointaines Catherine, la fille du roi Ironfist d'Enroth. Elle découvre alors que son père a été assassiné et que le pays d'Erathia a été mis à sac par les forces obscures (tout cela étant relaté dans une scène d'intro percutante). Pas inquiète pour deux sous, la pucelle recrute alors une armée et va que je te pars en guerre pour bouter les démons hors de chez papa.

Le jeu propose donc maintenant huit formes de cités différentes (donjons, remparts, nécropoles) et quinze types de chef de guerre (chevalier noir, alchimiste, druide, nécromancien, barbare, clerc...). Ces héros sont au nombre de 150 et sont personnalisés presque à la manière d'un jeu de rôles, avec un inventaire pour placer les objets magiques, et 28 talents différents (pour diriger les troupes, pour se déplacer...). L'une des nouveautés, c'est qu'on pourra combiner les artefacts entre eux pour obtenir des effets spéciaux secrets (vous n'en trouverez pas d'exemple dans cette parenthèse car c'est secret : vous ne savez donc pas lire ?).

Le nombre de sorts magiques passe aussi la vitesse supérieure avec 64 d'entre eux désormais. On retrouve les sorts des précédentes versions (tremblement de terre, pluie de météores...) et une vingtaine d'autres apparaissent, tels que les sables mouvants, la désinformation (quand on essaye de découvrir quelle est la puissance du héros affronté), le vol (les unités peuvent ainsi passer au-dessus des obstacles), le Berseker (les unités deviennent des fous de guerre et frappent tout ce qui est à leur portée), l'oubli (les unités oublient certains de leurs pouvoirs comme l'attaque à distance).....

Les unités quant à elles sont encore plus nombreuses car on en compte pas moins de 128 ! En fait, chaque unité dispose d'un modèle de base et d'un modèle avancé : il y a le mort vivant et le zombie, le titan et le géant, le démon et le familier, la licorne et la licorne de guerre... Par exemple, on trouve six modèles de dragons selon les villes dirigées : dragons vert et or pour les remparts, dragons rouge et noir pour les donjons, dragons squelette et fantôme pour les nécropoles.

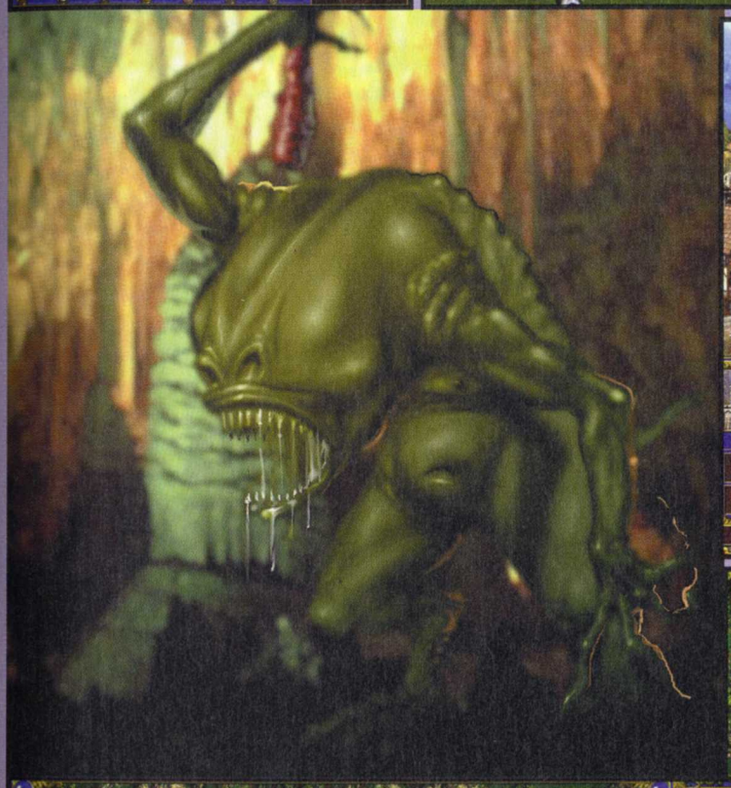
Au lieu de l'artefact ultime, qui donnait un très gros avantage, les joueurs seront désormais à la recherche du Graal, qui leur permettra de construire de nouveaux bâtiments pour améliorer le rendement des villes.

Enfin, la partie combat pur devrait être plus intéressante, car la taille des cartes a été augmentée de 65 %, les héros pourront avoir sept types de troupes sous leurs ordres (au lieu de cinq précédemment), les machines de guerre font leur apparition et l'on pourra choisir la disposition des troupes avant un combat (ce qui est une inovation majeure, selon moi).

Comme vous le voyez, rien de nouveau sous le soleil d'Erathia mais pourtant, Might and Magic III sera vraisemblablement excellent, tout du moins pour des joueurs n'ayant jamais joué à cette série. Pour les autres : attendez le test !

Jeff

HEROES III



Firebrand Castle
1,750
Town Screen

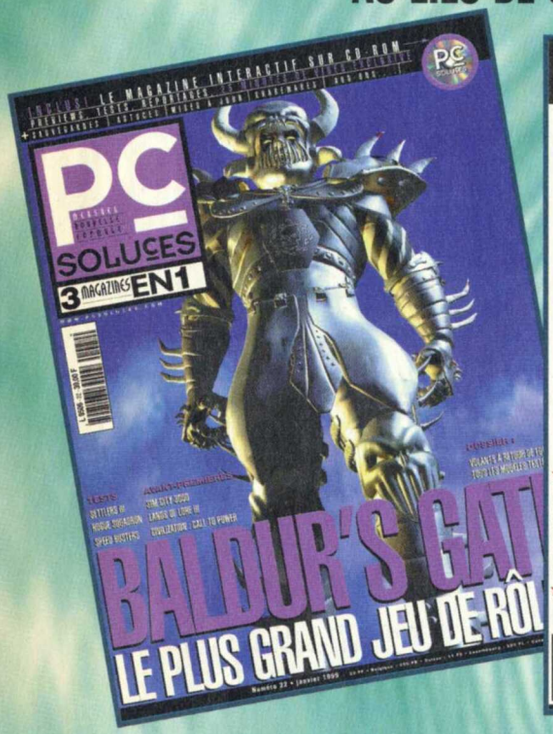
999 9
999 999
Month: 1 W

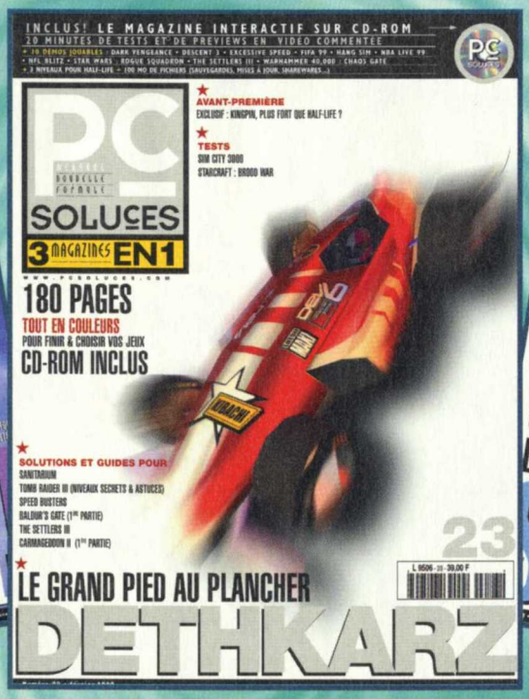
N
W
E
S
RADAR
999 999 999
999 999 999 999
Month: 1 Week: 1 Day: 1

ABONNEZ-VOUS

ET PAYEZ 26F PAR MOIS

AU LIEU DE 39F PAR NUMÉRO - SOIT 33 % D'ÉCONOMIE





BULLETIN DE COMMANDE

À REMPLIR OU À RECOPIER SUR PAPIER LIBRE ET À RETOURNER AVEC VOTRE RÈGLEMENT SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À : PC SOLUCES, CYBER PRESS PUBLISHING, 92-98, BD VICTOR HUGO. 92115 CLICHY CEDEX.

☐ OUI, JE SOUHAITE RECEVOIR PC SOLUCES POUR 26 F PAR NUMÉRO ET SERAI PRÉLEVÉ AUTOMATIQUEMENT DE 78 F TOUS LES 3 NUMÉROS.

JE REMPLIS L'AUTORISATION DE PRÉLÈVEMENT CI-CONTRE AINSI QUE TOUTES LES INFORMATIONS QUI ME SONT DEMANDÉES ET **JE JOINS UN RELEVÉ D'IDENTITÉ BANCAIRE OU POSTAL.**

JE PEUX RÉSILIER CE SERVICE À TOUT MOMENT PAR SIMPLE LETTRE. LE PRÉLÈVEMENT SERA AUSSITÔT STOPPÉ.

(*) OFFRE VALABLE POUR LA FRANCE MÉTROPOLITAINE UNIQUEMENT.
POUR LA BELGIQUE, CONTACTEZ : TONDEUR S.A., 02 555 02 17.
POUR LA SUISSE : EDIGROUP S.A., 022/348 44 28.
POUR LES DOM-TOM, ET LE RESTE DU MONDE NOUS CONSULTER AU 00 33 41 06 44 44.

LES ABONNÉS EN COURS PEUVENT SE RÉABONNEER DÈS À PRÉSENT AVEC CETTE NOUVELLE OFFRE. LEUR ABONNEMENT FERA SUITE À L'ANCIEN. JOINDRE OBLIGATOIREMENT L'ÉTIQUETTE D'EXPÉDITION.

INFORMATIQUE ET LIBERTÉ : LE DROIT D'ACCÈS ET DE RECTIFICATION DES DONNÉES CONCERNANT LES ABONNÉS PEUT S'EXERCER AUPRÈS DU SERVICE DES ABONNEMENTS. SAUF OPPOSITION FORMULÉE PAR ÉCRIT, LES DONNÉES SERONT COMMUNIQUÉES À DES ORGANISMES

JE SOUHAITE RECEVOIR MON MAGAZINE À L'ADRESSE SUIVANTE :

NOM :
PRÉNOM : ÂGE :
ADRESSE :
CODE POSTAL : |_|_|_|_|_| VILLE :

ORGANISME CRÉANCIER/ CYBER PRESS PUBLISHING.
SERVICE ABONNEMENT, 92-98, BD VICTOR HUGO. 92115 CLICHY CEDEX
N° NATIONAL D'ÉMETTEUR : 440542

J'AUTORISE L'ÉTABLISSEMENT TENEUR DE MON COMPTE À PRÉLEVER SUR CE DERNIER LE MONTANT DU PRÉLÈVEMENT PRÉSENTÉ PAR CYBER PRESS PUBLISHING, SOIT 78 F PAR TRIMESTRE.
JE DÉSIRE VOIR APPARAÎTRE MES PRÉLÈVEMENTS SUR MES EXTRAITS DE COMPTE.
JE CONTACTERAI DIRECTEMENT CYBER PRESS PUBLISHING POUR TOUT CE QUI CONCERNE LE FONCTIONNEMENT DE MON ABONNEMENT.

TITULAIRE DU COMPTE :

NOM :
PRÉNOM : ÂGE :
ADRESSE :
CODE POSTAL : |_|_|_|_|_| VILLE :
TÉLÉPHONE (OBLIGATOIRE) :

COMPTE À DÉBITER :

ÉTABLISSEMENT CODE GUICHET N° DE COMPTE CLÉ RIB
|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

ÉTABLISSEMENT TENEUR DU COMPTE À DÉBITER

ÉTABLISSEMENT :
N° : RUE :
CODE POSTAL : |_|_|_|_|_| VILLE :

DATE : |_|_|_|_|_|_| SIGNATURE OBLIGATOIRE :

PCS 24 PA

LES TESTS

où l'on vous apprend comment ça marche

Luis dit n'importe quoi. Non pas que ses tests soient sans queue ni tête. Encore qu'il ait tendance à surnoter pour s'attirer les bonnes grâces des attachées de presse. Non, Luis dit n'importe quoi car ici, tout le monde ne déteste pas écrire l'intro des tests. Certes, Rodolphe ne veut plus le faire, car il déteste expliquer le système de notation. Il n'est pas pédagogue pour un sou (je n'ai toujours rien compris à Lost Highway, par exemple). François lui non plus n'aime pas l'intro des tests, à tel point qu'il ne l'a jamais écrite. Nous dire comment démonter une courroie de distribution, d'accord. Mais les notes, non. Xavier, lui, est perdu dans les sites "big tits" et "weird sex" sur Internet, il n'a pas le temps. Jean-François boude depuis que je lui ai dit que USS Alabama était pourri. Pour lui, "Denzen Winchingston" et "Gene Jacknan" jouent merveilleusement bien. Mais moi, j'adore écrire l'intro des tests. Ça détend en plein bouclage, où l'on est, une fois de plus, super à la bourre. Les jeux, on peut plus les voir en peinture. On a les doigts en sang à force de pondre des pages pour vous faire plaisir... Bon, expliquons donc le système de notation : si un jeu a plus de 90 %, c'est à peine croyable, l'éditeur a laissé les développeurs faire leur jeu sans leur prendre la tête avec des considérations marketing. Si un jeu a entre 80 et 89 %, c'est que les considérations marketing nous ont tapé dans l'œil (Ouah ! Les seins de la meuf ! C'est mon fond d'écran dès tout de suite). Si un jeu a entre 70 et 79 %, c'est que les considérations marketing ont pris trop d'importance (Ouah, l'aut' hey ! Les seins de la meuf y sont trop gros, j'y crois pas). Si un jeu a entre 60 et 69 %, c'est que Grolier ou Cryo sont dans le coup. Le jeu est nul (et la meuf, y'en a même pas, c'est dire...) Si un jeu a moins de 60 %, c'est que les attachées de presse n'ont pas bien fait leur boulot (elles viennent avec des gros pulls irlandais, nous parlent des considérations marketing). Bref, la vraie plaie. Pour peu qu'on soit en bouclage, c'est un coup à mettre des 28 %... C'est simple, non ?

Yann

RETROUVEZ PC SOLUCES CHAQUE MOIS. PROCHAIN NUMÉRO LE 30 MARS (MILLE NEUF CENT QUATRE-VINGT DIX-NEUF)

Voici la liste des icônes de genre et leur signification

- **JEU D'ARCADE :** 0% DE RÉFLEXION, TIR DANS LE TAS — POUR LES BOURRINS !
- **JEU D'ARCADE / AVENTURE :** TOMB RAIDER, DEATHTRAP DUNGEON, DIE BY THE SWORD, MAIS PAS SEULEMENT EN 3D — MÊME SI LÀ, JE N'AI PAS D'EXEMPLE (AH SI, TENEZ : LBA 2...).
- **JEU DE COURSE :** PAS AVEC LE CADDIE MAIS AVEC DES ENGINS À MOTEUR QUI SONT RAPIDES ET PAS RÉALISTES — GENRE SCREAMER RALLY, MOTORHEAD, RED LINE RACER...
- **DOOM-LIKE :** JEU DE TIR EN VISION SUBJECTIVE TRÈS VIOLENT — ALLEZ, J'EN METS TROIS : QUAKE II, JEDI KNIGHT, DUKE NUKEM 3D...
- **JEU DE RÉFLEXION :** 0% D'ACTION, TOUT DANS LA TÊTE DERRIÈRE DES LUNETTES — REPRÉSENTÉ PAR MYST OU SAFE CRAKER.
- **JEU DE RÔLES :** GESTION DES CARACTÉRISTIQUES, LIBERTÉ TOTALE DES MOUVEMENTS (TESTÉS PAR JEFF). EX. : FALLOUT, LANDS OF LORE 2...
- **SIMULATION :** JEU SE RAPPROCHANT DE LA RÉALITÉ (FLIGHT UNLIMITED 2, F1 RACING SIMULATION — MAIS PAS PROST GRAND PRIX !).
- **SPORT :** DES GARS QUI TRANSPIRENT EN ÉQUIPE (FIFA 98, NBA '98, NHL '98 — DONC UNE VERSION PAR SAISON, RENTABLE POUR L'ÉDITEUR...).
- **STRATÉGIE / WARGAME :** PROCHE D'UN JEU DE PLATEAU, SE DÉROULANT PAR TOUR, AVEC DES MENUS PARTOUT (PANZER GENERAL, HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2, INCUBATION, CIVILIZATION II).
- **STRATÉGIE TEMPS RÉEL :** GENRE ULTRA-POPULAIRE, Y EN A DES TONNES (STARCRAFT, ALERTE ROUGE, DARK COLONY, TOTAL ANNIHILATION...).
- **GESTION :** OÙ LE BUT EST DE PROSPÉRER ET DE SE DÉVELOPPER (SETTLERS 2, SIM CITY 2000, CÆSAR 2, DUNGEON KEEPER...).
- **DIVERS :** TOUT CE QUI NE RENTRE PAS DANS LES CATÉGORIES PRÉCÉDENTES !

Il existe aussi des icônes techniques...

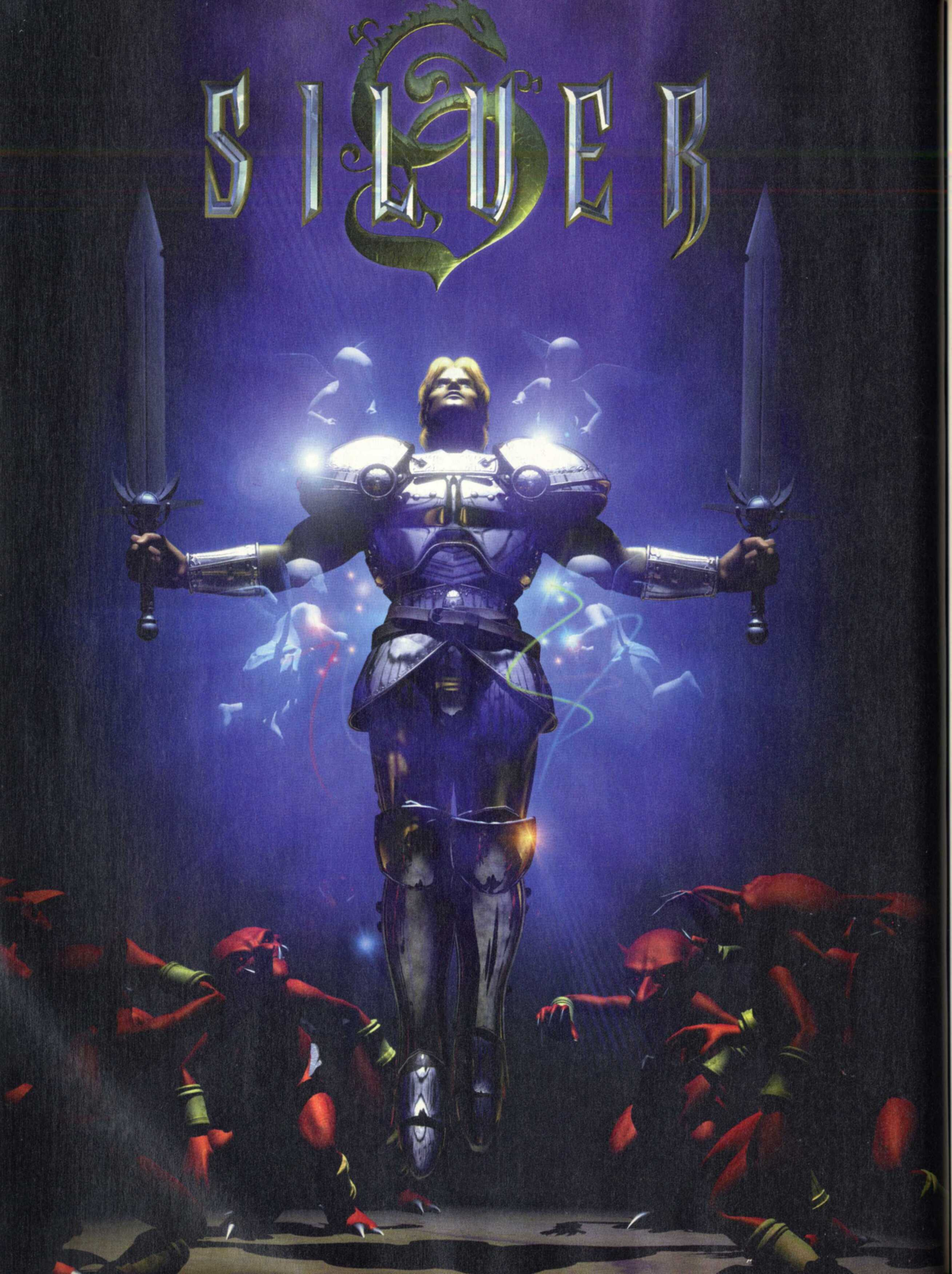
- NOMBRE DE JOUEURS POUVANT JOUER SIMULTANÉMENT SUR LE MÊME PC.
- NOMBRE DE JOUEURS POUVANT JOUER EN RÉSEAU LOCAL.
- NOMBRE DE JOUEURS POUVANT JOUER VIA INTERNET...
- TYPE DE PROCESSEUR MINIMUM RECOMMANDÉ POUR JOUER.
- INDIQUE SI LE JEU SUPPORTE LES CARTES ACCÉLÉRATRICES 3D ET SI OUI, LESQUELLES. IL EXISTE TROIS CATÉGORIES : 3DFX (VOODOO GRAPHICS, VOODOO 2 ET VOODOO RUSH), POWER VR ET DIRECT3D (TOUTES LES CARTES ACCÉLÉRATRICES SUPPORTANT DIRECTX, SOIT LA QUASI-TOTALITÉ).

PC SOLUCES sur le CD

QUAND VOUS VOYEZ CE LOGO, ALLEZ JETER UN ŒIL AU CONTENU DU CD. VOUS Y TROUVEREZ DES VIDÉOS, DES IMAGES ET PLEIN D'AUTRES CHOSES EN RAPPORT AVEC LE JEU TESTÉ.

LE JEU DU MOIS : SILVER

Silver, c'est d'une certaine manière la réponse du PC aux consoles. On nous bassine avec des "jeux de rôles", certes magnifiques mais ô combien creux et répétitifs, comme Final Fantasy VII sur PlayStation. Mais Silver, c'est d'abord et avant tout un excellent jeu PC. Réussi à tous niveaux : graphismes 3D très fins, prise en main immédiate bien qu'originale, musiques réussies et configuration recommandée très raisonnable. Bref, ce jeu est sans aucun doute celui qui nous a le plus impressionnés ce mois-ci (assez pauvre au demeurant), pas tant par ses performances techniques, mais grâce au plaisir qu'il nous procure, chose de plus en plus rare ces derniers temps...


SILVER

SILVER

L'argent se paie content

A PRIORI, SILVER N'EST PAS UN JEU QUE BEAUCOUP D'ENTRE VOUS ATTENDAIENT, À EN CROIRE NOS SONDAGES. POURTANT, L'AIR DE RIEN, IL EST L'UNE DES TRÈS BONNES SURPRISES DE CE DÉBUT D'ANNÉE EN COMBINANT CE QU'IL Y AVAIT DE PLUS CAPTIVANT DANS DES GRANDS SUCCÈS COMME DIABLO OU FF7. ASSOCIEZ CELA À UNE JOUABILITÉ SANS FAILLE ET VOUS COMPRENDREZ POURQUOI CE QUI S'ANNONÇAIT COMME UN BON PETIT JEU S'IMPLANTE EN FAIT COMME LE MEILLEUR DANS SON GENRE.

DANS le pays de Rajah, tout allait pour le mieux en ces temps "proto-suffragettes" : les hommes s'entraînaient à l'épée tandis que les femmes faisaient la lessive dans la rivière (c'est presque la Corse, non ?). Mais un beau jour, Silver, le grand sorcier local, prit la décision de faire capturer par ses sbires toutes les répresentantes de la gent féminine de la contrée afin de se trouver une épouse. C'est après l'enlèvement de sa femme sous ses propres yeux que David, le héros du jeu, se décide d'aller affronter les hordes de Silver. Bon, c'est sûr, le point de départ de ce jeu ne restera pas dans les annales du scénario mais s'agissant d'un jeu d'action, cela n'est peut-être pas prépondérant. Un peu plus tard, vous apprendrez que pour contrer les pouvoirs du sorcier, il vous faudra trouver huit globes magiques (feu, glace, vie, foudre, terre, acide, temps, lumière). Chacun d'entre eux correspond à un pouvoir que vous pourrez acquérir mais je vous en reparlerai plus loin dans le test. Il me semble plus important, pour l'instant, d'évoquer un fait remarquable dans Silver, c'est sa prise en main immédiate. Comme la majeure partie des actions se fait à la souris et avec une touche du clavier ("Ctrl"), on entre très facilement dans le jeu, d'autant plus qu'un bref tutorial dispensé par le grand-père de David vous apprend les rudiments du combat. Contrairement à Diablo où il fallait se contenter de cliquer comme un malade sur un ennemi pour le trucider, l'éventail des coups dans Silver est un peu plus étoffé. Avec une épée, votre arme de base, vous pouvez donner cinq coups différents selon l'impulsion que vous donnez à votre souris combinée avec la touche "Ctrl" (latéralement, cela correspondra à une attaque avec le tranchant, vers le haut avec la pointe et vers le bas à un coup en se retournant). Associé avec cette même touche, le clic de droite de la souris vous permettra, quant à lui, de vous servir de votre bouclier. Vous voulez courir ? Hop, un simple double clic suffit. Ajoutez à cela le fait que votre inventaire est accessible à tout moment par un simple clic droit et vous comprendrez que le jeu est immédiatement jouable comme un jeu "console".

"OUAH, IL EST BEAU TON JEU, C'EST QUOI" (PHRASE ENTENDUE UNE BONNE DIZAINE DE FOIS)

Comme vous pourrez le constater sur la vidéo et la démo du CD, les graphismes de Silver sont de toute beauté. Cela vaut surtout pour les décors car les personnages sont en 3D polygonale avec un aspect

"Final Fantasy VII" assez marqué et ne tirent pas beaucoup parti des fonctions des cartes 3D. Seul un ombrage de Gouraud (voir dans le lexique de ce magazine) vous indiquera que votre carte graphique chérie est utilisée. Cela a toutefois été voulu par les développeurs du jeu puisque cela permet à celui-ci de fonctionner sur un simple Pentium 166 et pour l'avoir essayé moi-même, à part dans quelques mêlées avec de multiples ennemis, le jeu reste parfaitement jouable sur ce type de machine. Les lieux que vous traverserez rivalisent de beauté et certaines animations comme celles de l'eau sont réellement magnifiques. Selon l'écran et l'endroit de celui-ci où vous vous trouverez, les personnages auront une taille différente, ce qui amène quelques rares fois à des situations assez brouillonnes lors d'un combat. C'est là l'un des rares défauts du jeu, il arrive que, confronté à une attaque en masse dans l'arrière-plan de l'écran, on n'arrive pas très bien à distinguer ce qui se passe et que l'on en soit donc réduit à porter des coups à l'aveugle. Rassurez-vous toutefois, cela reste quand même exceptionnel et les combats sont pour la plupart relativement clairs. Le soin apporté au produit se retrouve également dans les musiques, qui sont de très haut niveau. Ce sont même sans doute parmi les plus belles que j'ai entendues dans un jeu et son auteur est à féliciter. Que ce soit comme accompagnement d'ambiance ou comme support à l'action, l'accord est toujours parfait. Je serais par contre un peu plus nuancé sur les voix car si la V.O. était excellente, certains doublages comme ceux de Huge, le fils de Silver, sont beaucoup moins convaincants. Mais là encore, l'ensemble est quand même d'un niveau tout à fait acceptable.

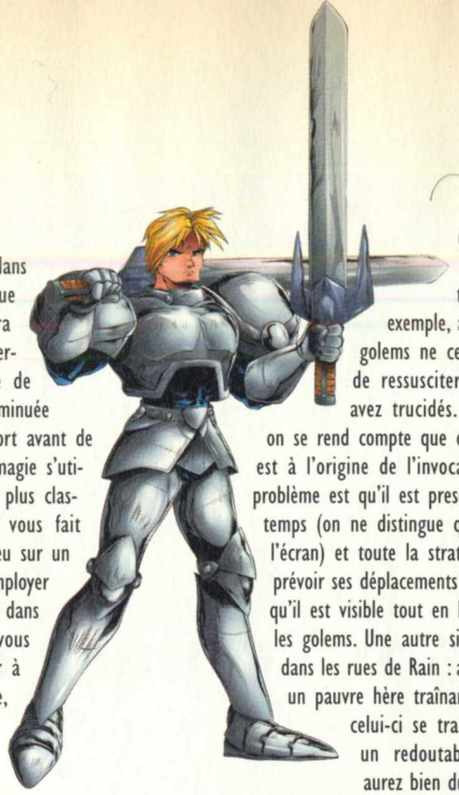
J'AI LES DENTS QUI POUSSENT

Pour vous défendre face à tous les ennemis qui ne vont pas manquer de surgir, vous aurez un arsenal conséquent. Si vous commencez avec votre simple épée de base, au fur et à mesure de vos aventures, vous récolterez des armes de plus en plus puissantes. Ce seront bien sûr d'autres rapières ou encore des masses, mais également des armes de jet (fronde, arc, bombes, haches). Vous pourrez également trouver des items magiques très utiles mais à l'effet réduit dans le temps. Ce sont, par exemple, les épées de glace ou de feu, qui permettent de combiner l'effet d'une magie à la force d'une arme, mais aussi l'anneau d'invisibilité ou encore un collier lycanthrope qui vous transformera en un très impressionnant loup-garou. Vous pourrez même invoquer un golem qui attaquera tous les ennemis qui vous assaillent. Ce ne sera pas votre seul renfort puisque bon nombre de personnages vont se joindre à votre quête. Si le grand-père, par exemple, agit à sa guise, vous pouvez contrôler d'autres aventuriers dont les caractéristiques se rapprochent de celles de personnages de jeux de rôles. Attention, ne me faites pas dire ce que je n'ai pas écrit :

Silver n'est en rien un jeu de rôles, il ne fait qu'en emprunter certains éléments. Vous vous adjoindrez donc la compagnie de guerriers ou d'archers et de magiciens. Vous avez à tout moment la possibilité de passer de l'un à l'autre de vos héros simplement en cliquant dessus ou en appuyant sur la touche du chiffre qui lui correspond. Vous pouvez également tous les sélectionner à la manière d'un jeu de stratégie. Notez que si au moins un des personnages que vous contrôlez reste en vie après un combat, ceux qui sont morts dans la lutte ressusciteront avec un seul point de vie. Pour leur faire recouvrer la santé, vous devrez utiliser un des nombreux aliments, allant de la pomme à la cuisse de poulet, qui vous permettront de récupérer de 20 à 200 points de vie. Vous trouverez cette nourriture sur les dépouilles de vos ennemis ou dans des coffres avec la possibilité d'en acheter auprès d'un marchand (quand je vous disais que ça ressemblait à Diablo !). Vous aurez également la possibilité de vous soigner grâce à une potion de vie qui restitue immédiatement toutes vos points de santé. D'autres fioles pourront vous servir temporairement comme celles de force, d'invulnérabilité ou de protection. Certaines, enfin, vous serviront à attaquer vos ennemis, comme les fioles explosives.

Magique

La magie joue un rôle prépondérant dans Silver puisqu'outre les huit globes que vous avez à récupérer, elle vous sera très utile dans les combats. Chaque personnage possède sa propre réserve de points de magie qui sera, bien sûr, diminuée chaque fois que vous utiliserez un sort avant de se reconstituer au fil du temps. La magie s'utilise de deux manières différentes, la plus classique étant l'attaque de base qui vous fait envoyer par exemple une boule de feu sur un adversaire. Une autre tactique est d'employer l'attaque dite "de zone" qui propage dans un périmètre donné les effets que vous avez invoqués. Cela peut vous servir à vous sortir d'une mêlée dangereuse, mais également à soigner votre petite troupe grâce à la magie de vie. Une fois de plus, le système d'utilisation est simplissime puisqu'il suffit de désigner son personnage comme cible du sort pour que l'attaque de zone se déclenche. Les effets graphiques qui en découlent sont particulièrement réussis et seront également en rapport avec le niveau de magie utilisé. En effet, vous avez trois niveaux de magie pour chaque sort avec des conséquences de plus en plus destructrices, vous vous en doutez. Seul petit inconvénient, vous ne pourrez pas utiliser de bouclier quand vous serez en configuration de magicien comme dans certains jeux de rôles.

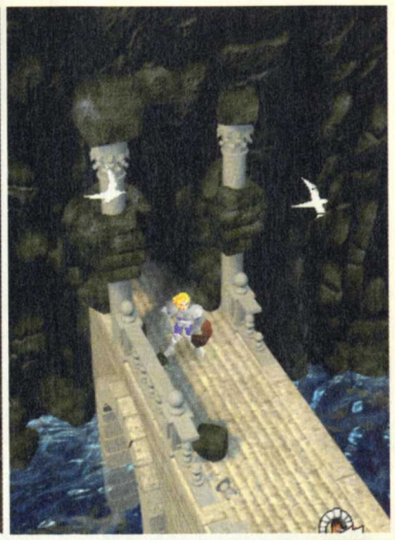


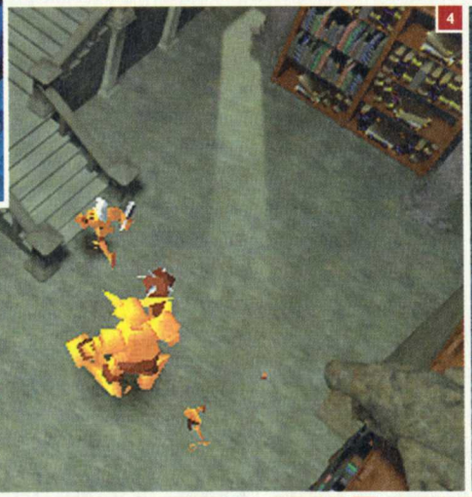
Au secours, Jean-Pierre, y a plein de sauvageons

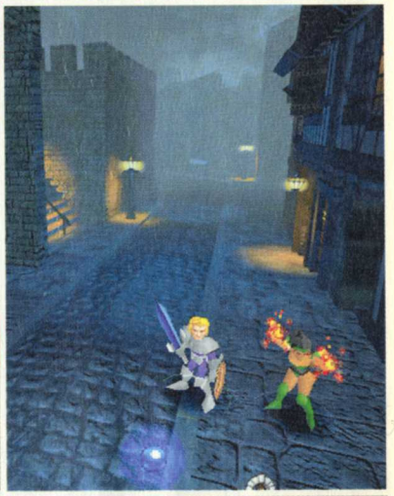
Si les ennemis ne sont pas vicelards comme les marines de Half-Life, ils ont tous des comportements et des caractéristiques propres. Les lutins, que vous rencontrerez dans la bibliothèque au début du jeu, par exemple, compensent leur faible constitution par les attaques en masse en essayant de vous toucher par-derrière. D'autres, comme les monstres des bois (désolé je ne connais pas leur nom, nous n'avons pas été présentés), sont bien plus vulnérables à la magie du feu qu'aux autres attaques. Bien sûr, comme toujours dans ce jeu, vous serez confronté aux inévitables boss. À la vue de mon avancée dans le jeu, ils sont souvent assez coriaces à abattre mais il existe toujours une tactique adéquate qui vous permettra d'en venir à bout. Hormis les classiques attaques frontales, le jeu regorge de petits pièges et de surprises jubilatoires (enfin, c'est surtout après avoir vaincu qu'on les trouve jubilatoires). Par exemple, arrivé dans les grottes, des golems ne cessent de vous attaquer et de ressusciter peu après que vous les avez trucidés. On s'énerve un peu puis on se rend compte que c'est un lutin magicien qui est à l'origine de l'invocation de ces monstres. Le problème est qu'il est presque invisible la plupart du temps (on ne distingue qu'une très vague forme à l'écran) et toute la stratégie consiste à essayer de prévoir ses déplacements pour lui faire la peau tant qu'il est visible tout en luttant simultanément avec les golems. Une autre situation cocasse se déroule dans les rues de Rain : alors que vous pensez aider un pauvre hère traînant ses guêtres sur le pavé, celui-ci se transforme sous vos yeux en un redoutable loup-garou que vous aurez bien du mal à éliminer. Je ne vais pas vous gâcher les autres moments du même type en vous les racontant, mais sachez que le jeu ne consiste pas simplement à avancer en tuant tout ce qui bouge, mais qu'il comporte toute une partie "aventure".

Y en aura pour tout le monde

Le pararagraphe précédent m'amène à vous énoncer un ultime défaut de Silver : la linéarité de son scénario. Basiquement, il n'y a pas trente-six manières de progresser dans le jeu, un cheminement vous est imposé et vous devrez le suivre. Bien sûr, il y a quelques énigmes de-ci, de-là mais elles ne sont pas difficiles à résoudre et il se trouve toujours un indice ou un personnage pour vous mettre la puce à l'oreille. Comme de plus tous







1 - Dans le port de Rajah, y a des canons qui tonnent.
2 - Les changements de pespective sont nombreux dans le jeu.
3 - John n'a qu'un œil.
4 - Premier miniboss à affronter : ce lutin dopé aux hormones de croissance.
5 - La meilleure tactique pour battre le loup-garou consiste à le coincer dans un coin.
6 - Rain, la ville où il pleut toujours.
7 - Ce cercle magique permet de reprendre des points de vie.

8

9

10

11

12

13

14

les passages possibles vous sont indiqués par la transformation de votre curseur en une petite porte, vous n'aurez aucun mal à explorer tous les passages d'un lieu donné. Pour faciliter vos déplacements, une carte vous sera remise au bout de quelques heures de jeu et il vous suffira de l'utiliser pour vous déplacer dans une zone désirée. Là encore, tout est fort simple et expliqué au sein même du jeu, preuve supplémentaire que celui-ci est destiné au plus large public. Cela ne veut absolument pas dire qu'il déplaira aux "hard-core gamers" mais tout simplement que tout le monde y trouvera très vite et très facilement du plaisir. Celui-ci durera d'ailleurs plutôt longtemps puisque une trentaine d'heures me semble une moyenne raisonnable pour finir le jeu. Il est vrai que sa durée de vie est légèrement allongée par la présence d'un système de sauvegarde tout droit issu du monde des consoles. Alors que cela peut être horripilant parfois (Turok 2 par exemple, dans ce numéro), j'estime que cette fois, cela sert plutôt l'intérêt du jeu en évitant les tactiques ultra bourrines du genre : "je tue - je sauvegarde - j'avance - je tue - je sauvegarde". Comme on ne sait jamais quand apparaîtra le Chroniqueur, un personnage sensé consigner vos aventures dans son livre, vous êtes contraint de prendre soin de vos petits héros.

En guise de conclusion, j'attirerai votre attention sur le fait que des petits bugs subsistaient dans la version que j'ai pu tester, mais on m'a assuré qu'ils seraient corrigés pour la version finale (le contraire vous aurait étonné, non ?). Rassurez-vous, rien de bien grave mais on se prend tellement au jeu que l'on aimerait qu'il soit impeccable de ce point de vue. Silver est réellement un jeu attachant et séduira tous ceux qui veulent s'amuser sans trop se prendre la tête en dehors des sentiers sanglants des Quake-like qui ne sont pas si nombreux à être captivants.

Rodolphe

8 - La nature n'est guère accueillante.
9 - Une petite vieille va vous donner un ours en peluche qui sera utile dans la suite de vos aventures.
10 - Le soin apporté aux décors ne peut qu'imposer le respect.
11 - Le Docteur Buzuki est spécialisé dans la vente de potions en tout genre.
12 - Bien avant de pouvoir en invoquer, vous devrez affronter des golems.
13 - Attention, le gros ennemi va sortir.
14 - C'est dans la taverne qu'un deuxième compagnon va se joindre à vous.

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : INFOGRAMES

92%

intérêt : ★★★★★
réalisation : ★★★★★

Rodolphe : Comment reconnaît-on un très bon jeu ? C'est très simple, c'est celui que le testeur ramène chez lui pour y jouer. J'ai vraiment pris beaucoup de plaisir avec Silver et il est installé sur mon PC perso. Tirez-en vous-même la conclusion qui s'impose.

Luis : Même s'il n'est pas parfait, Silver fait partie des jeux qui vous scotchent devant votre moniteur pendant des heures. C'est bien la preuve qu'un concept très simple suffit pour prendre du plaisir dans un jeu.

\+ LA PRISE EN MAIN QUASI IMMÉDIATE - LES DÉCORS MAGNIFIQUES - LA MUSIQUE - JOUABLE SUR DE PETITS PC.

\- PARFOIS UN PEU CONFUS - ASSEZ LINÉAIRE - SCÉNARIO PAS TERRIBLE TERRIBLE.

PC SOLUCES
Vidéo sur le CD

AVENTURE
MINIMUM: PENTIUM 200
CONSEILLÉ: PENTIUM II 233
COMPATIBLE 3D

Le jeu qui vous fera vraiment flipper

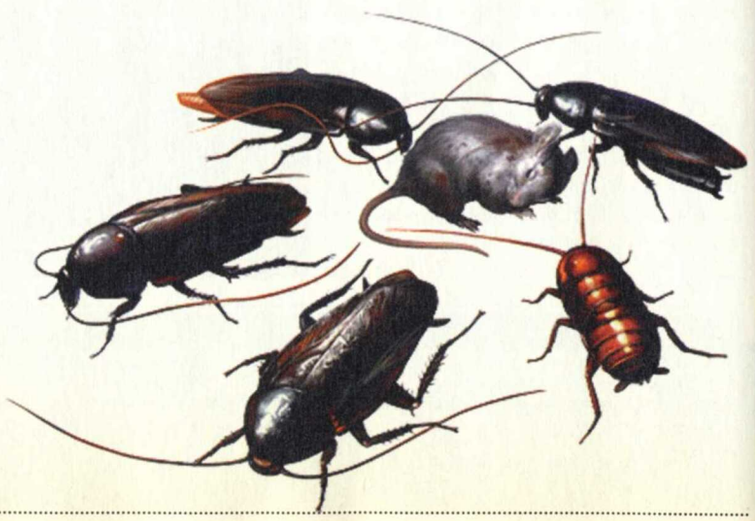
RESIDENT EVIL 2

TOUT COMMENCE COMME DANS UN MAUVAIS FILM D'HORREUR. TIENS, D'AILLEURS, ÇA ME FAIT PENSER À UN TRUC. PAR QUEL MIRACLE UN MAUVAIS FILM FANTASTIQUE, DONT LE SUJET A ÉTÉ TRAITÉ À PEU PRÈS QUINZE MILLE FOIS, PEUT-IL DONNER QUELQUE CHOSE D'INTENSE EN JEU VIDÉO ? LA RÉALISATION FAIT-ELLE TOUT ? VU LE RÉSULTAT, IL SEMBLERAIT...

ÇA se passe dans une ville américaine, Raccoon City, non loin de l'endroit où se déroulait le premier Resident Evil. Tout n'est que chaos et désolation : les voitures brûlent et les rues sont désertes. Désertes ? Pas tout à fait, non. Les zombies rôdent partout, la ville en est infestée. Bref, il ne fait pas bon traîner dans le coin. Et c'est pourtant ce que vous devrez faire pour tenter d'expliquer cet état de fait tout en vous en sortant vivant, ce qui ne sera pas une mince affaire. Vous incarnerez Claire ou Léon dans deux aventures distinctes. Car Resident Evil 2, dans une certaine mesure, ce sont bien deux aventures différentes mais interdépendantes. Enfin, bon, je vous expliquerai plus tard.

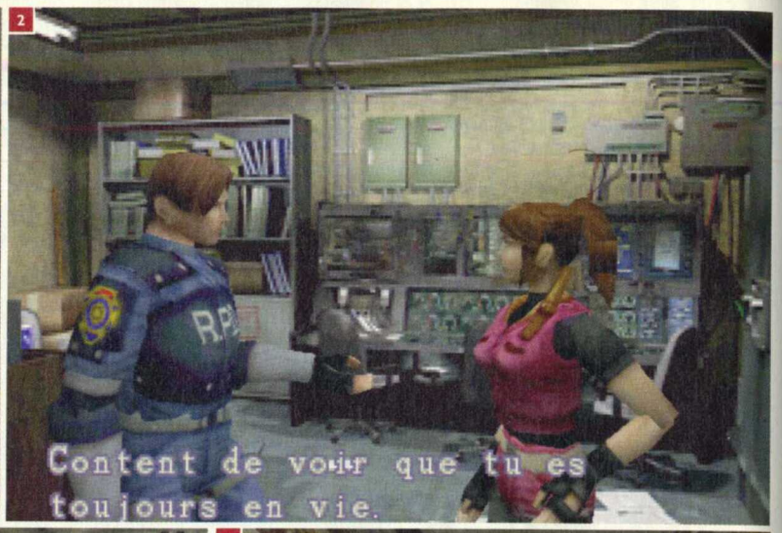
La vidéo de début met bien dans l'ambiance. Claire cherche son frère, un officier de police qui a disparu il y a un certain temps. On découvrira plus tard qu'il enquêtait sur la société Umbrella, une boîte où les scientifiques ont un peu trop joué avec le feu : on en découvrait les conséquences dans Resident Evil premier du nom, une équipe de marines étant décimée dans l'assaut d'un manoir non loin de Raccoon City. Claire cherche son frère, donc. En entrant dans un bar, elle tombe sur une joyeuse compagnie de zombies et comprend immédiatement que quelque chose ne tourne pas rond dans cette ville. Elle fuit, ouvre la porte et tombe sur un flic, lequel dégaine, tire et shoote un zombie en pleine poire. Le reste de la bande arrive, il est temps de fuir. Ils montent dans la voiture du flic, qui n'est autre que Léon. Ils démarrent en trombe et soufflent un peu dans cet abri provisoire. Claire explique en détail les raisons de sa présence ici, la recherche de son frère ; Léon lui parle un peu de cette étrange ville. Ils ne remarquent pas tout de suite les deux phares d'un camion qui les suit de loin. Les deux phares se rapprochent, impitoyables. Et c'est l'accident. Le camion repart à la charge et les deux héros ont tout juste le temps de sortir de la voiture, avant d'être séparés. Léon a pu donner un flingue à Claire, mais cela semble bien insuffisant, compte tenu de ce qui l'attend.

Si cette séquence est trépidante, elle n'est pas complètement dénuée d'humour et c'est ce qui fait tout le charme de ce jeu. Il intervient là où on ne l'attend pas. Par exemple, lorsqu'ils sont dans la voiture, Léon demande posément à Claire d'attacher sa ceinture ; rappellons tout de même que la totalité de la ville est sous l'emprise des zombies et que les deux protagonistes vivent un vrai cauchemar. Mais la plupart du temps, on ne rit pas, on sursaute. Dans le commissariat, vous parcourrez des couloirs. Vous serez drôlement content quand vous les aurez assainis, l'un après l'autre. Mais quand



1

2



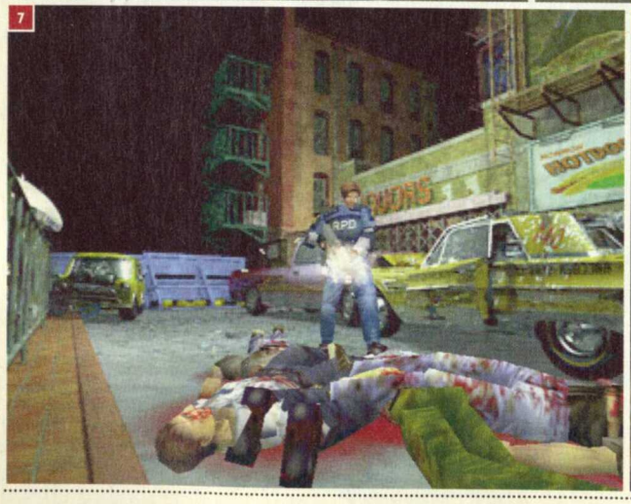
3

4

5

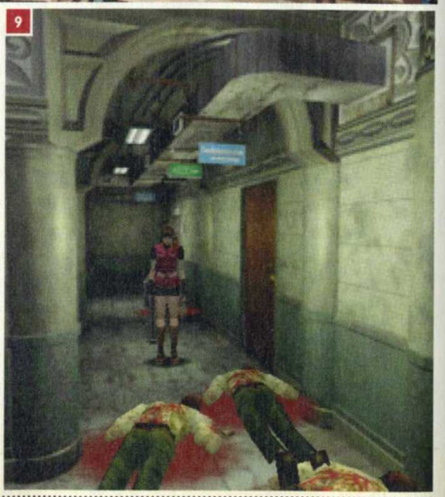
6

7



8

9



1 - Incruster cette pierre dans le socle vous donne une clé.
2 - Un des points de croisement de l'histoire de Léon et de celle de Claire.
3 - La mitrailleuse est d'une efficacité redoutable.
4 - Quel style !
5 - L'entrée du commissariat : on croit rêver.
6 - Vous ne traverserez la ville que très rapidement. Heureusement pour vous, car elle est pleine de zombies.
7 - On sait qu'un zombie est mort lorsqu'une large tache de sang se répand autour de lui.
8 - Une des énigmes du jeu consiste à pousser deux statues au bon endroit.
9 - Une fille énervée, c'est incontrôlable.

vous repasserez dans l'un d'entre eux, quelle ne sera pas votre surprise d'être agrippé par des mains surgies des fenêtres. Frissons garantis. Dans un film, c'est ridicule, on rigole ; dans un jeu tel que celui-ci, c'est un des nombreux rebondissements du scénario.

Mais dans ce climat de tension, on ne doit pas se contenter de shooter à tout va. Il faut aussi faire preuve de réflexion et parfois, ça fait mal à la tête. Pour ouvrir certaines portes, il faut vraiment se torturer les méninges. Par exemple, pour ouvrir une statue dans laquelle se trouve une clé, il faudra trouver deux cristaux. L'un d'entre eux est assez visible mais l'autre se trouve derrière une peinture : pour prendre le cristal, il faut la brûler, ce qui est loin d'être évident, si l'on ne possède pas quelques indices. Dans le même ordre d'idées, il faut déplacer deux statues sur des dalles spécifiques, des boutons en fait. Enfin, bref, les énigmes de ce type sont légion. Par moment, on doit aussi faire preuve d'astuce moins subtile mais assez difficile à mettre en œuvre. Sur un héliport, vous verrez un hélicoptère en feu. Bien entendu, il vous bloquera le passage. Au-dessus de cet hélico, il y a un réservoir d'eau. Mais il faut une manivelle. Cette manivelle se trouve plus loin dans le jeu, dans un petit bureau. La déduction est simple. Le problème, c'est que pour arriver à cet endroit, vous rencontrerez une dizaine de zombies ! Si les pièges sont assez faciles à saisir, il n'en va pas de même pour l'organigramme général du jeu.

Un organigramme de missions difficile à saisir

Vous commencez une partie avec un personnage et vous la terminez avec un autre, mais ces deux parties sont censées se dérouler simultanément. Au fil de l'histoire, les personnages se croisent et c'est vraiment rigolo, lors de la deuxième partie, de pourvoir suivre votre partenaire tout en vivant une mission d'un tout autre ordre. Mais le jeu ne s'arrête pas là. Il tient sur deux CD-Rom. Oui, et alors ? Eh bien, l'un des CD est consacré à Claire, l'autre à Léon. Imaginons que vous commenciez par jouer avec Claire. Vous jouerez les deux premiers tiers de l'aventure avec Claire et la dernière partie avec Léon. Ces deux aventures sont censées se dérouler simultanément et les personnages se croiseront à certains moments ; c'est très drôle, car lorsque vous jouerez avec Léon, dans la deuxième partie du CD consacré à Claire, vous saurez ce que fait Claire. On peut donc considérer que chaque CD contient deux aventures. Oui, parce que sur le CD de Léon, vous ne vivrez pas non plus la même aventure ! Ce qui nous fait donc quatre aventures trépidantes. Mais ça ne s'arrête pas là ! Selon votre taux de réussite et votre rapidité, vous aurez droit à des missions supplémentaires. Globalement, le jeu fourmille d'éléments cachés. Lorsque vous terminez une aventure, vous obtenez un classement A, B, C ou D. Étant donné qu'il faut participer à l'autre aventure, sur l'autre CD, vous pourrez obtenir des bonus selon vos performances. Le classement A est quasiment impensable. C'est réalisable mais à condition d'avoir joué les missions plusieurs fois et de connaître le jeu sur le bout des doigts. Il faut terminer le jeu en moins de trois heures sans utiliser de trousse de secours (on peut en revanche manger des herbes régénératrices) ; si vous utilisez plus de douze sauvegardes, vous tombez dans le rang B. Mais réussir à vous glisser jusqu'au rang A vous permet d'obtenir des bonus inimaginables. D'abord, vous aurez une mission supplémentaire, avec Hunk, un membre du SWAT. Une mission très musclée qui vous obligera à vous rendre des égouts à l'héliport par un chemin semé de zombies. Vous obtiendrez aussi une arme extrêmement puissante, la Gatling, avec des munitions infinies. Dans le même ordre d'idée, lorsque vous aurez accompli toutes les missions des deux CD, y compris celle de Hunk après avoir rejoué une des histoires, vous aurez accès à une nouvelle aventure, celle de Tofu. Cette mission est identique à celle de Hunk mais il n'est armé que d'un pauvre petit couteau ! En petit bonus, vous pourrez aussi changer de vêtements. Cela semble anodin, mais c'est très important puisque les nouveaux vêtements permettent de gagner un peu plus de place dans l'inventaire.

L'héritage PlayStation

L'espace disponible est en effet très limité. Chaque objet récupéré occupe l'un des huit emplacements disponibles dans l'inventaire. Les grosses armes en occupent même deux. Pensez qu'il faut réserver aussi un emplacement pour les munitions, un ou deux pour les trousses de soins et les plantes régénérantes, alors, ça commence à être juste. D'autant plus que parfois, il vous faut vous balader avec des items spécifiques comme des rubis pour les placer sur des statues ou des cavités prévues à cet effet. D'un autre côté, certaines pièces vous permettent de stocker les objets. Vous trouverez en effet de gros coffres dans lesquels vous pouvez déposer des trucs dont vous n'avez pas l'usage immédiat. L'intérêt, c'est que les coffres répartis un peu partout dans le jeu "communiquent" entre eux. Quand vous déposez un objet dans le coffre de la pièce A, vous le retrouverez dans le coffre de la pièce B. Ça simplifie un peu le jeu, mais vu l'étroitesse de l'inventaire, c'est la moindre des choses. Le jeu est donc bien dosé mais on se demande si, par moment, on n'obtient pas un héritage PlayStation. Par exemple, le système de sauvegarde. En général, sur un jeu PC, à quelques exceptions près, on appuie sur "Escape" et on accède aux différents

menus, dont les sauvegardes. Là, le système de sauvegarde est intégré au jeu. Si vous trouvez une machine à écrire sur un bureau et si vous avez un ruban encreur, alors vous pouvez sauvegarder. Bon, en fait, ce n'est pas vraiment un héritage de la PlayStation, avec laquelle on pouvait sauvegarder à n'importe quel moment, mais plutôt un parti pris des programmeurs. M'enfin, c'est un système très "consoleux" quand même. Là où c'est plus gênant, c'est graphiquement. La résolution de Resident Evil 2 sur PlayStation est de 384 par 288, une basse résolution. Sur PC, les fonds sont les mêmes et c'est loin d'être joli à chaque écran. Les personnages en revanche sont magnifiques (et ressortent un peu trop d'ailleurs par rapport aux décors). On rencontrait le même problème dans le premier Resident Evil. C'est vraiment dommage d'avoir des cartes et des moniteurs pouvant afficher du 1600 par 1200 et d'avoir un jeu affichant une résolution aussi basse. Si Resident Evil 3 sort un jour, ce serait bien que les auteurs pensent à créer des écrans haute résolution pour les PC, pour revoir la qualité graphique du produit à la hausse. Parce que là, la qualité graphique est inégale d'un écran à l'autre. On aurait bien aimé aussi que certains effets tirent vraiment parti de la 3Dfx. Pour vous en donner un exemple, les flammes pixelisent à mort. La fumée aussi. Bien sûr, c'est la 3Dfx qui affiche tout ça mais on lui demande d'afficher des pixels ; que voulez-vous qu'elle fasse d'autre que d'afficher des pavés pourris. Ce n'est pourtant pas compliqué de prendre un graphiste ou un programmeur et de lui demander une belle fumée "smoothée", non ? Ça ressemble un peu à du foutage de gueule, cette conversion. D'autant plus que tous ces problèmes étaient déjà présents dans le premier volet. Techniquement parlant, ça sent un peu le gâchis.

Incohérences...

Si on regarde le jeu dans son ensemble, il y a quelque chose de risible. L'action se passe dans une petite ville américaine. Au début du jeu, on est dans les rues et le premier objectif, quel que soit le personnage que l'on incarne, est d'atteindre le commissariat. On y arrive bien vite et la quasitotalité du reste de l'histoire se déroule dans celui-ci et dans ses sous-sols. Eh bien, il est grand, le commissariat ! Moi, petit Français, je m'étais fait une idée préconçue de la police américaine, à cause de séries télé comme New York Police Blues. Tout me semblait fonctionnel, dédié aux interrogatoires, aux recoupements d'indices, à la rédaction de rapports. Il faut croire que les flics de Raccoon ont obtenu un budget colossal pour leur Q.G. ; les sous-sols sont immenses, il y a un héliport, une bibliothèque luxueuse, des passages secrets, un hall d'entrée digne du château de Windsor et des lustres tout droit sauvés du Titanic ! Au cours de l'histoire, on réalise qu'un des flics est corrompu (un peu comme dans le premier Resident Evil où l'un des membres n'était pas franchement dans le bon camp), mais quand même. Si on observe le jeu globalement, ça fait vraiment bizarre. Dans Resident Evil premier du nom, passe encore, car on savait qu'il s'agissait d'un manoir très vaste. Mais pour le commissariat d'une petite ville, c'est assez farfelu et incohérent. Enfin bon, le principal, c'est que le jeu soit très fun et à ce niveau-là, les auteurs n'ont pas manqué leur coup. Il suffit de commencer le jeu en mode Facile pour s'en convaincre. Dans ce mode, vous obtenez directement une mitrailleuse en munitions infinies. Pour la première séquence, alors que six zombies vous foncent dessus et qu'il vous faut courir, là, vous pouvez tranquillement les shooter l'un après l'autre et entreprendre le grand nettoyage. Avoir une telle arme en votre possession est plutôt rassurant. À la limite, on regretterait presque qu'il n'y ait pas plus de zombies. En mode Difficile, on prie pour que ça s'arrête. Effectivement, les munitions limitées, ça n'encourage guère à s'arrêter sur place pour voir le paysage. Mais la fuite a ses limites et parfois, la confrontation est inévitable. Il faut tirer plusieurs fois sur chaque zombie et parfois, ils se relèvent ! Tiens, un petit conseil au passage. Si vous arrivez à faire tomber un zombie et qu'il n'est pas tout à fait clamsé, je ne peux que vous conseiller de vous diriger vers lui et de l'achever à coup de tatanes quand il se saisit de vos jambes. Parfois, on ne perd pas du tout de vie, parfois un petit peu. Mais les munitions sont beaucoup plus précieuses qu'un peu d'énergie.

Bref, je ne peux que vous conseiller de vous jeter dans la gueule du loup, celle de Raccoon City. Techniquement, vous ne verrez là rien de révolutionnaire mais vous flipperez comme jamais dans un jeu vidéo. Pour enrichir l'ambiance, jouez de nuit, lumières éteintes, éventuellement à la lueur d'une bougie et le son assez fort. Vous vivrez quelque chose d'inédit sur moniteur, bien que mille fois vu au cinéma. Eh bien, ça passe mieux dans Resident Evil 2 !

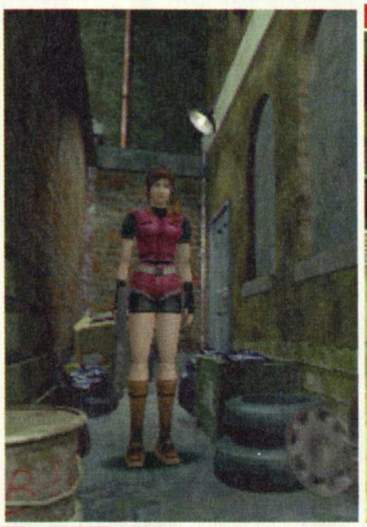
«Léo de Urlevan

10 - La séquence où Léon éteint le feu.
11 - Les zombies ont de la suite dans les idées.
12 - La superposition des personnages sur certains décors n'est pas toujours gracieuse.
13 - Aucune tenue à table.
14 - Mode coopératif.
15 - Mal barré !
16 - Gare à la chute !

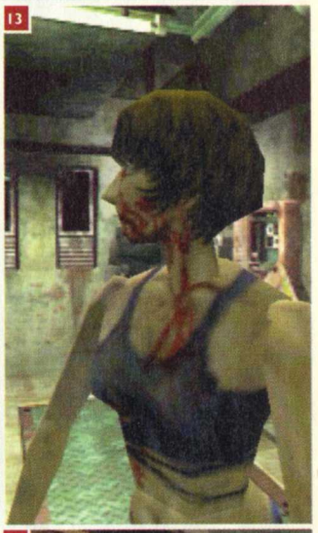
10

11

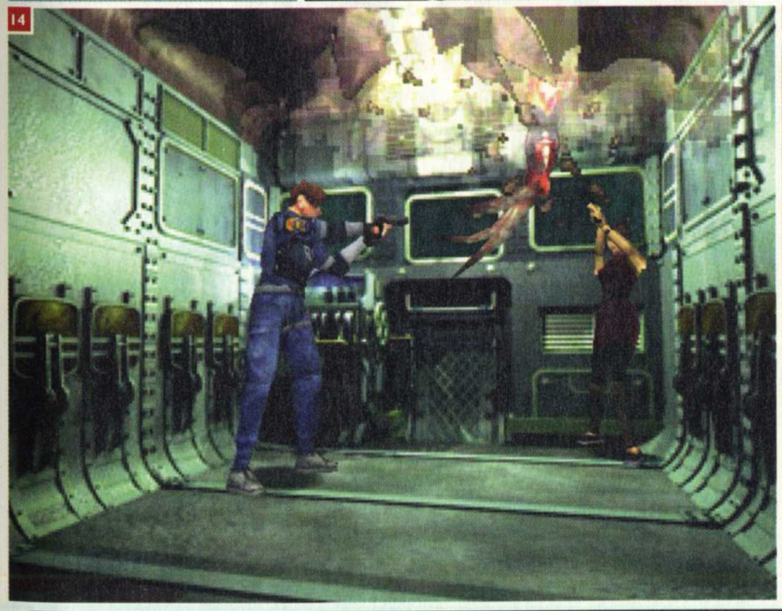
12



13

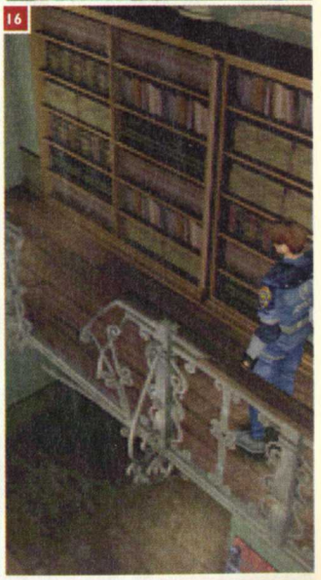


14



15

16



DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : CAPCOM / VIRGIN

89%

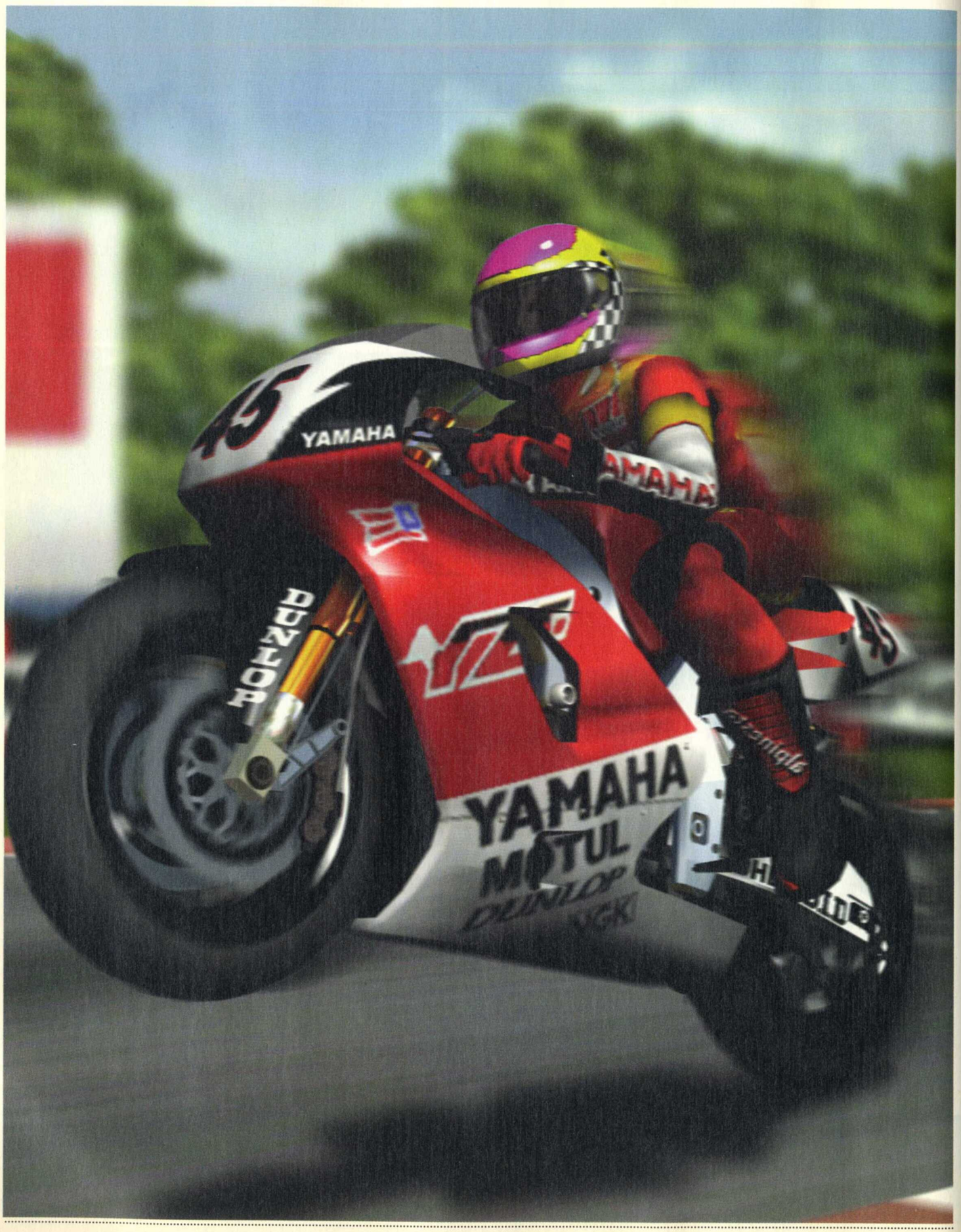
intérêt : ★★★★★
réalisation : ★★★★★

Léo : Ça faisait longtemps qu'on n'avait pas eu un jeu d'aventure de cette trempe. La répartition entre action et recherche est excellente. Il faut y jouer la nuit, toutes lumières éteintes, pour profiter des multiples effets censés terroriser le joueur.

Rodolphe : La version PC semble être un peu plus belle que la version PlayStation. Ce serait dommage de ne pas profiter de ce jeu à part.

(+) L'AMBIANCE, VRAIMENT FLIP FLIP • VACHEMENT GORE • LES ÉNIGMES, INTÉRESSANTES, NE SONT PAS INSURMONTABLES • L'ORGANIGRAMME DES MISSIONS • TOUS LES SECRETS : MISSIONS, ARMES...

(-) ÇA RESSEMBLE UN PEU TROP À RESIDENT EVIL PREMIER DU NOM, TECHNOLOGIQUEMENT PARLANT • INCOHÉRENCES (VOIR TEXTE) • SAUVEGARDES À LA GOMME


45
YAMAHA
DUNLOP
YAMAHA
MOTUL
DUNLOP
NGK

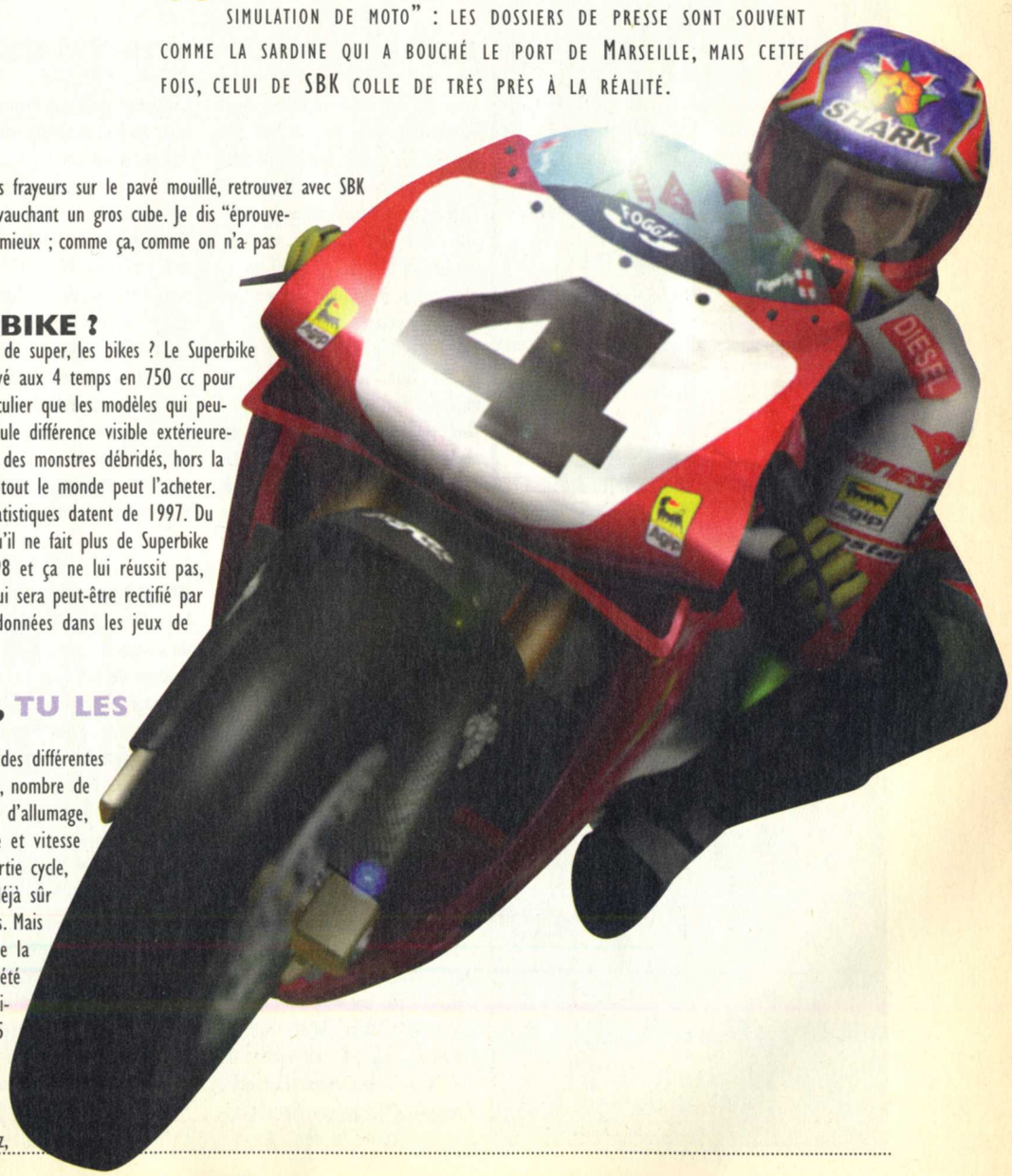
PC SOLUCES
Vidéo sur le CD

SIMULATION | MINIMUM: PENTIUM 200 | CONSEILLÉ: PENTIUM II 233 | OUI | 8 JOUEURS | 2 JOUEURS | 3D

J'vais tous vous moucher !

SBK SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

"ELECTRONIC ARTS SPORTS ÉDITE LA RÉFÉRENCE EN MATIÈRE DE SIMULATION DE MOTO" : LES DOSSIERS DE PRESSE SONT SOUVENT COMME LA SARDINE QUI A BOUCHÉ LE PORT DE MARSEILLE, MAIS CETTE FOIS, CELUI DE SBK COLLE DE TRÈS PRÈS À LA RÉALITÉ.



BIEN plus commode en hiver que de se faire des frayeurs sur le pavé mouillé, retrouvez avec SBK les sensations que vous éprouveriez en chevauchant un gros cube. Je dis "éprouveriez" parce qu'on n'a pas tous une bête de course, et c'est tant mieux ; comme ça, comme on n'a pas de points de repère, on a encore plus d'émotions.

QU'EST-CE C'EST QUOI SUPERBIKE ?

C'est vrai ça, on connaît les 500, les 250, qu'est-ce qu'elles ont de super, les bikes ? Le Superbike compte douze circuits et se court en deux manches. Il est réservé aux 4 temps en 750 cc pour les 4 cylindres et 900 cc pour les bicylindres. Il a ceci de particulier que les modèles qui peuvent y participer doivent être commercialisés normalement, la seule différence visible extérieurement étant l'absence de phare. Les modèles en compétition sont des monstres débridés, hors la loi et préparés, mais le même modèle est en vente en magasin, tout le monde peut l'acheter. Pas forcément le piloter correctement mais l'acheter, oui. Les statistiques datent de 1997. Du coup, on a Kocinski, champion du monde cette année-là, alors qu'il ne fait plus de Superbike maintenant. Il court dans le championnat des 500 cc depuis 98 et ça ne lui réussit pas, d'ailleurs. Mais ce genre de données ne sont qu'un petit détail, qui sera peut-être rectifié par un patch, comme c'est souvent le cas pour faire évoluer les données dans les jeux de Formule 1.

J'AI PERDU 40 CANASSONS, TU LES AURAIS PAS VU PASSER ?

Côté chiffres, on a également droit à toutes les caractéristiques des différentes bécanes, cylindrée, type, disposition des cylindres, alésage/course, nombre de soupapes par cylindre, type de commande de soupapes, système d'allumage, refroidissement, lubrification, rapport de compression, puissance et vitesse maximale, ouf, je vous passe les détails sur la transmission, la partie cycle, les pneus, les freins et les dimensions, de toute façon, je suis déjà sûr d'avoir battu le record de la phrase la plus longue de PC Soluces. Mais si je veux bien faire confiance aux données en ce qui concerne la présence de quatre carburateurs Mikuni sur une Yamaha (j'ai pas été voir, vous me direz), les indications de puissance et de vitesse maximale sont un peu moins explicites. Par exemple, la Honda RC 45 devrait être à 200 hp. Dans les caractéristiques du jeu, elle n'est annoncée "qu'à" 160 hp. Mais où sont donc passés les 40 bourrins qui restent ? Ou bien, tel modèle va à une vitesse supérieure à 295 km/h, 400 c'est plus que 295, elle peut rouler à 400 ? Allez,

je suis qu'un mauvais titilleur, je devrais plutôt féliciter les développeurs, et l'éditeur pour avoir réussi le tour de force d'obtenir le droit d'utiliser les circuits officiels et de vrais constructeurs. Au fait, pourquoi on peut pas conduire des Bimota ? Bon j'arrête.

LES PILOTES DE SUPERBIKE

Que du gratin, le regretté Kocinski, Carl Fogarty, Scott Russel et Aaron Slight avec sa coupe Iroquois de la mort. Les autres stars sont également présentes comme le vaillant Haga, ou Cabana, le polyvalent champion d'endurance de Supersports et des 24 heures de Montjuich. Avec leurs fiches, vous saurez tout sur leur palmarès.

LES MOTOS DE SUPERBIKE

Voilà tous les modèles de Superbike que vous pourrez piloter dans le jeu, elles sont plus vraies que nature. On a donc les : Ducati 916 CORSA, Suzuki GSXR-R, Kawazaki ZX7RR, Yamaha OW01, Honda RC45.

METS DU SON !

C'est vrai que jusqu'à présent, qui disait jeu de courses de motos, disait courir sur des Suzuka ou des Bhonda, n'a pas la licence officielle qui veut et je crois que les fédérations sont très sollicitées pour les jeux vidéo. Il y a quelques mois pour le work in progress, je n'en croyais pas mes yeux lorsque j'ai vu tous les constructeurs présents sur le même jeu. Vous imaginez du point de vue "diplomatique" ce que ça implique ? Il ne doit pas y avoir plus de facilité à gagner avec un modèle particulier, les motos doivent toutes être modélisées avec la même fidélité, ça a dû être chaud de mettre tout le monde d'accord. De toutes les manières, SBK a passé des mois a être fignolé en termes de réglages. C'est clair, il y a cinq mois, le jeu était instable mais finalisé pour tout le reste, écuries et circuits. Les seuls changements qui frappent au premier abord avec la version finale, concernent le son des motos et la difficulté dans le pilotage. Aïe aïe aïe, le son, il était vraiment correct avant, maintenant il est vraiment bon, les Ducati font feuler leurs 4 cylindres avec un son sourd et grave à la fois, qui est mystifiant. Les Kawasaki expriment toute leur nervosité, c'est vraiment pas mal mais pas encore parfait. Quand est-ce que vous allez aller à Vincennes coller un micro dans un Devil 4 en 1, pour saisir le souffle, la quintessence du son d'un échappement, Messieurs les développeurs ?

Je vais me calmer aussi avec les développeurs parce qu'ils ont beaucoup de talent et que je leur dois de longs moments de bonheur passés sur leurs précédents titres de la série des Screamer. Eh oui, chez Milestone, on est apparemment spécialiste de tout ce qui roule parce qu'entre un jeu de voitures et un jeu de motos, il y a une sacrée différence.

Bon, allez, trêve de causerie technologique, rentrons dans le vif du sujet. Graphiquement, c'est top, parfaitement fluide sur un Pentium II 233 en réduisant un chouia les options de distance d'affichage. Même avec cette concession, le clipping est extrêmement discret, voire inexistant. Pour peu que vous ayez un peu de RAM ou un gros PII, vous pourrez vous permettre de cocher l'option de photo-réalisme et obtenir ainsi un résultat exceptionnel. Les longues lignes droites de Monza s'affichent en entier sur des centaines de mètres, c'est délirant. Les roues des motos traduisent bien les effets des différentes options d'affichage, elles passent du polygone au cercle en fonction de vos choix. On peut même voir la chaîne de transmission s'animer sur les pignons de la roue arrière grâce aux multiples caméras présentes dans les replays. Les attitudes des pilotes sur leurs machines sont des plus étonnantes, on sent que les motards ont au moins été aussi soignés que leurs montures. C'est normal, les deux ont effectivement été traités séparément. Technologiquement, j'imagine les difficultés créées par une telle approche. Le pilote risque de poser des problèmes de collision d'objets 3D avec la moto, ou de se séparer d'elle parce qu'il n'a pas la même inertie. Ils ont vraiment poussé le perfectionnisme très loin.

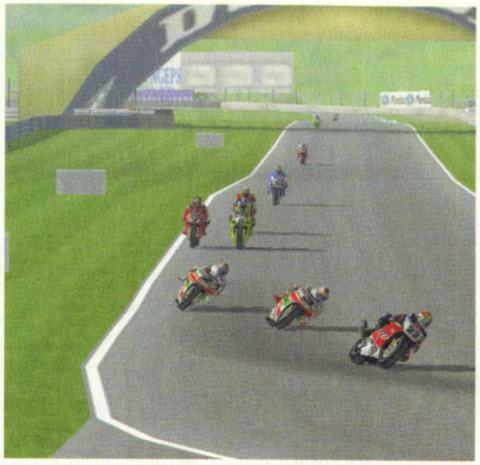
VAS-Y GUNTHER, TI ONDULES, TI ONDULES

Les gestes de déhanchement, le pied qui se pose à terre pour compenser l'inertie au démarrage ou les dérapages sur le gazon sont très bien rendus. Les chutes et les accidents ont également remporté les suffrages de Léo, spécialiste en la matière. On voit le pauvre type qu'on dirige voler et atterrir comme une m... mais jamais de la même manière, figé comme un mannequin, comme c'est malheureusement souvent le cas. Les membres partent d'une façon tellement désordonnée qu'on se croirait dans une séquence de "Plein les yeux", l'émission trash-real TV de TF1. Des mouvements inédits font également leur apparition, je n'ai jamais rien vu de tel dans un jeu de moto, que ce soit dans un style arcade comme Moto Racer ou dans une prétendue simulation comme Castrol Honda. Lorsque vous chutez, votre personnage secoue la tête, se relève un peu dépité et retourne près de la bécane : vous devez à ce moment-là manœuvrer l'engin pour le remettre dans le bon sens et reprendre la course. En général, ça n'a rien d'évident de démarrer après s'être ramassé, on est sur les gravillons ou la pelouse et bonjour les dérapages, il faut y aller molo sous peine de se retrouver par terre. Toutefois, ce handicap (ben oui, vu le temps que vous perdez à vous remettre sur pied, c'est joli et c'est bien fait, mais on ne peut pas vraiment parler d'avantage) n'est présent qu'en mode Simulation et vous pouvez désactiver cette option si ça vous énerve.

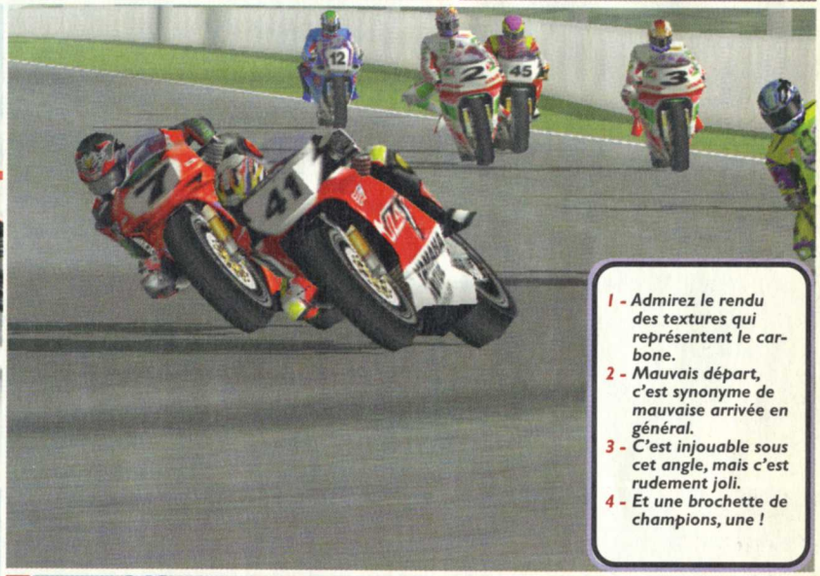
PLEIN LES YEUX

Les différentes vues en course sont classiques à l'exception de celle qui vous met à la place du casque du pilote. C'est une vue extrêmement dynamique, ça bouge dans tous les sens en fonction de l'attitude du moment. C'est presque gerbant, quand on prend un virage, on a le carénage décalé par rapport à la piste. Lorsqu'on freine, la tête subit les à-coups du rétrogradage, vitesse par vitesse ! Dans le même ordre d'idées, si vous avez la chance de posséder un joystick à retour de force, vous serez comblé, on sent tous les passages de rapport, les vibreurs, le jeu en tire bien parti, il n'y a pas surabondance d'effets, c'est juste ce qu'il faut. Personnellement, au bout de dix minutes, j'ai désactivé le retour de force, c'est chouette mais c'est un peu gênant. Passer de sixième en seconde parce qu'on arrive un peu trop vite sur une chicane, se traduit par une série de chocs qui vous font bouger le poignet au point de pourrir sensiblement la trajectoire. Remarquez, accroché au guidon d'une vraie moto, les mêmes causes produisent les mêmes effets dans ce genre de situation. Le joystick, soit dit en passant, est indispensable pour que vous jouiez en mode Action (arcade) ou en Simulation. Une foultitude de réglages intelligemment prévus, permettent d'éviter la sensation de "on-off" tout ou rien du clavier. Vous savez, on appuie, ça penche à fond, on n'appuie plus, ça se relève tout de suite. C'est mortel, on se ramasse le bitume tous les cent mètres. En réglant les touches, on obtient plus de souplesse mais les commandes prennent du retard dans la réponse, donc c'est loin d'être idéal. Pareil pour l'accélération, au clavier, c'est à fond ou rien, dérapage garanti au moindre démarrage. Ceci dit, vous auriez joué à la version d'il y a six mois, c'était le cauchemar. Clavier ou pas clavier, arcade ou simulation, c'était pratique-

1

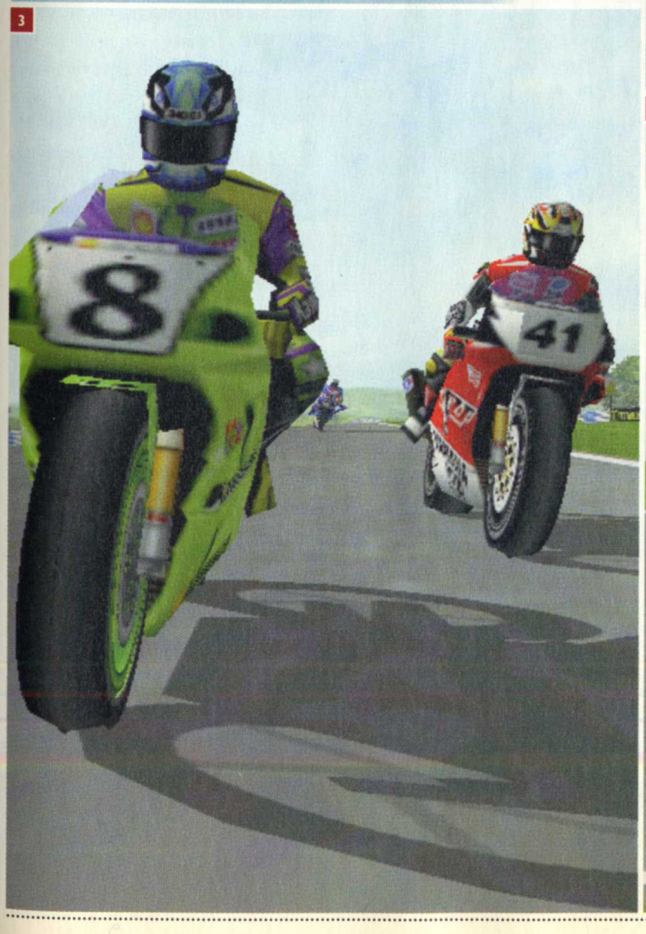


2

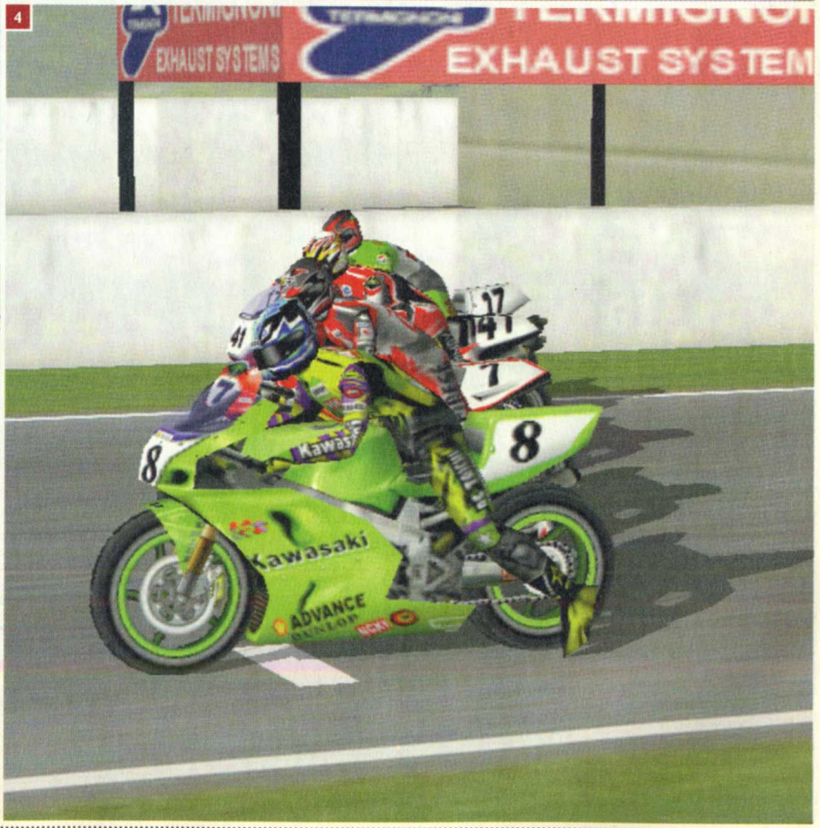


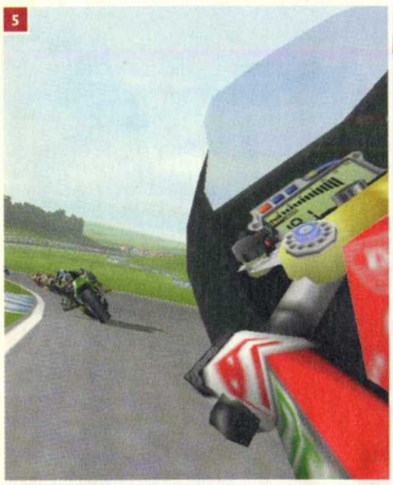
1 - Admirez le rendu des textures qui représentent le carbone.
2 - Mauvais départ, c'est synonyme de mauvaise arrivée en général.
3 - C'est injouable sous cet angle, mais c'est rudement joli.
4 - Et une brochette de champions, une !

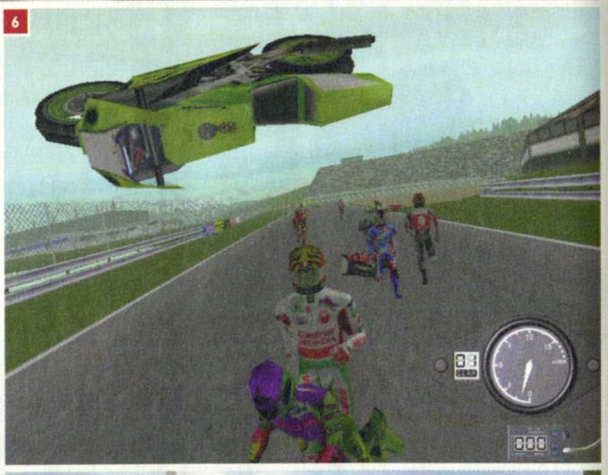
3

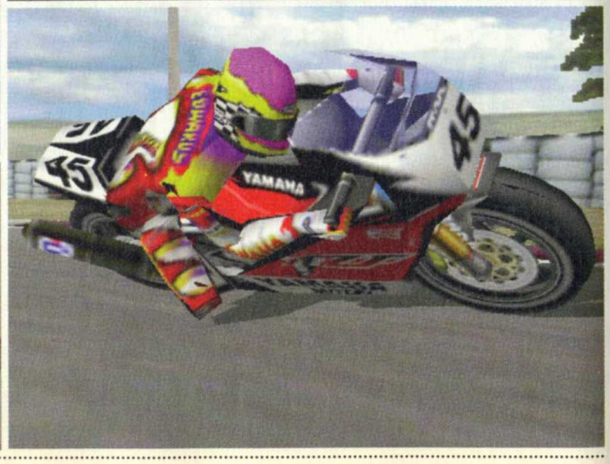


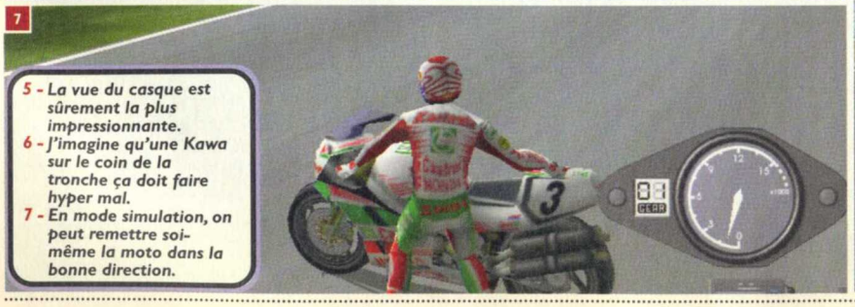
4











5 - *La vue du casque est sûrement la plus impressionnante.*
6 - *J'imagine qu'une Kawa sur le coin de la tronche ça doit faire hyper mal.*
7 - *En mode simulation, on peut remettre soi-même la moto dans la bonne direction.*

ment injouable tellement c'était dur. La moindre erreur et on partait planter sa visière dans les glissières de sécurité, ce qui ne nous a pas empêché d'y jouer et d'y rejouer, en manœuvrant comme si on travaillait avec de la nitroglycérine.

J'AI PAS RÊVÉ, LÀ ? IL M'A FAIT UN BRAS D'HONNEUR

Les adversaires ne vous feront pas de cadeau mais ce sont des gentlemen, il ne m'est arrivé que très rarement de faire des queues de poisson provocantes et de me faire pousser par derrière. Toutefois, les compétitions sont du genre viril, les accidents sont imprévisibles et souvent en groupe. On se frôle souvent mais on s'entrechoque aussi régulièrement. C'est bien réglé parce que si vous jouez trop "physique", vous pouvez autant chuter que faire chuter les autres. Quoi qu'il en soit, au moindre heurt, vous et vos adversaires brandissent un poing menaçant des plus explicites. L'intelligence artificielle est bien dosée de même que la difficulté. On démarre en candide et en mode Arcade sans trop de bobos pour rapidement monter la barre un peu plus haut et éventuellement augmenter le nombre d'adversaires. Mais plus d'adversaires, c'est moins d'images par seconde alors, à moins d'avoir une config' de la mort, contentez-vous des dix par défaut.

À QUAND L'EMBRAYAGE POUR FAIRE DES BURN OUT ?

Dans les possibilités les plus marquantes de SBK, il y a le wheeling. On peut faire les plus beaux wheelings du monde ! Pas la roue arrière préfabriquée, le vrai, qu'on peut moduler en jouant de l'accélérateur et si on met trop les gaz en mode Simulation, on se fait un soleil pour le plus grand bonheur des nombreux curieux venus voir tourner le jeu. C'est très fun et en vue interne, c'est carrément impressionnant. La sensation de vitesse est d'ailleurs, comme c'est le cas en général, plus frappante en vue interne que dans les différentes vues externes, où l'on est placé sur le casque, au-dessus du siège arrière ou en poursuite éloignée. Le seul hic, c'est que ce qu'on a à l'écran ne correspond pas du tout à la réalité avant d'atteindre 150 km/h environ. Avant ce seuil, on a l'impression visuelle de se traîner alors que le compteur est déjà à 100. Si on détache ses yeux du compteur, ce n'est pas gênant, c'est juste un peu surprenant, c'est peut-être simplement dû à une mauvaise correspondance entre l'affichage en miles et en km/h. Le seul autre défaut du jeu, c'est le degré d'inclinaison dans les virages, il est limité de telle sorte qu'on ne voit rien de bizarre a priori, c'est juste en suivant la trajectoire des adversaires qu'on s'aperçoit qu'ils peuvent s'incliner légèrement plus que le joueur, ce n'est pas sensible visuellement mais ils collent littéralement mieux à la corde que vous ne le ferez jamais. Cette sensation diminue en simulation, on peut se pencher à mort car il n'y a pas de limite comme en arcade. C'est vraiment les deux seuls détails qui titillent un peu, sinon, on est vraiment proche du sans-faute.

La base de données incluse dans le jeu est très sympa, il me semble vous en avoir un peu parlé, alors je ne vais pas trop m'étendre là dessus. On y trouve toutes les règles du Superbike, les statistiques des championnats années par année, les modèles de bécanes, les pilotes et même une superbe partie dédiée aux fans du Superbike qui contient plein de photos de jolies filles. Je ne suis pas sûr qu'elles soient très représentatives d'ailleurs, les fans de Superbike qu'on connaît ici sont autrement moins séduisants, la canette à la main prête à renforcer leur tour de taille déjà plus qu'éloquent, mais c'est sympa quand même. SBK est le jeu qu'on attendait, c'est clair. Les petites imperfections concernant la vitesse au compteur et à l'écran ou la capacité à "angler" ne sont pas assez contraignantes pour être de grosses lacunes dans le gameplay, le plaisir reste intact, pour de longues heures de jeu.

« Luis

Développeur - Distributeur : Milestone / Electronic Arts Sports

92%

intérêt : ★★★★★
réalisation : ★★★★★

« Luis : J'en ai rêvé, Milestone l'a fait, une vraie simu de motos, enfin. Moto Racer 2 était sympa mais encore trop arcade, SBK est bien plus pointu, un vrai bonheur.

François : Je suis juste un peu déçu par les sons de moteurs, ils sont vraiment sympas, mais c'est pas encore ça. Le problème lié à la liberté de mouvements du joueur, c'est dommage, mais on s'éclate quand même. »

+ LA LICENCE OFFICIELLE, LES GRAPHISMES ET L'ACCESSIBILITÉ AUX JOUEURS MÊME DÉBUTANTS, CE QUI PERMET DE SE FAIRE PLAISIR SANS PASSER TROIS JOURS À S'ADAPTER.

- LA SENSATION DE VITESSE N'EST PAS TRÈS ÉLEVÉE AUX ALENTOURS DE 100 KM/H. LES ADVERSAIRES ONT UN LÉGER AVANTAGE EN TERMES D'AMPLITUDE DE MOUVEMENTS PAR RAPPORT AU JOUEUR.

Vidéo sur le CD

SIMULATEUR DE VOL | MINIMUM: PENTIUM 233 | CONSEILLÉ: PENTIUM II 350 | 16 JOUEURS | 16 JOUEURS | 3D

FALCON 4.0

Chaud et froid à 10.000 pieds

APRÈS LE SUCCÈS REMPORTÉ PAR DID ET SON TOTAL AIR WAR, MICROPROSE CONTRE-ATTAQUE AVEC SA GROSSE ARTILLERIE, À SAVOIR LE DERNIER OPUS D'UNE SÉRIE LÉGENDAIRE, FALCON 4.0. UNE SEULE QUESTION À SE POSER : MEILLEUR OU NON ?

Lorsqu'on suit l'actualité des jeux vidéo depuis longtemps, il y a généralement un signe de mauvaise augure : c'est lorsque le jeu sort en retard. Avec Falcon 4.0, ce n'est plus du retard mais carrément une absence, puisque cela fait plus de sept ans qu'on attend cette suite (Falcon 3.0 est sorti en 1991) et quatre ans qu'elle était en préparation. Mais finalement, Falcon 4.0 est là, et c'est un bon jeu, même s'il souffre de nombreux défauts.

Le premier de ces défauts, à mon avis, c'est qu'il ne se déroule que sur une seule zone, la péninsule coréenne, mais c'est tout de même une région qui couvre un million de kilomètres carrés avec un relief assez varié pour rompre l'ennui : montagnes (pas les Alpes tout de même), vallées, forêts, mer...

UN SEUL AVION À PILOTER... MAIS QUEL AVION !

Il n'y a qu'un seul avion pilotable, le F16, comme vous vous en doutez, dans sa version la plus récente, c'est-à-dire le modèle F-16C block 50/52 (c'était le block 15A dans Falcon 3.0 — le genre de truc difficile à placer dans une conversation, non ?). Cette version se distingue surtout par une électronique embarquée ultramoderne avec un système de tir (HARM) plus complet et le nouveau radar APG-68 qui permet d'identifier de manière beaucoup plus précise les cibles (il ne se contentera pas d'afficher un seul écho sur l'écran alors qu'il y a toute une escadrille en face : ça peut aider quand on se demande si on va attaquer ou non !).

La gestion du radar et des HUD (Head Up Display : l'affichage tête haute, c'est-à-dire ce qu'on voit dans le viseur) est assez poussée avec pas moins de dix modes (radar air-air, air-sol, suivi d'une cible...) gérés par une vingtaine de touches, comme on en a l'habitude avec les vrais simulateurs.

D'ailleurs, en parlant des touches, on trouve un autre défaut du jeu : elles sont mal choisies (c'est ennuyeux) mais on peut les reconfigurer (c'est bien) sauf que l'interface déconne un peu car certaines touches sont impossibles à changer (c'est chiant) ou bien des fonctions deviennent inaccessibles (c'est très chiant). Par exemple, après avoir remis les touches des vues sur les touches de fonction et rationalisé quelques commandes, j'étais dans l'impossibilité d'attribuer une touche pour les communications radio avec l'Awacs.

Ce défaut de l'interface n'est pas isolé : les menus sont assez laids (dans le genre spartiate), lents à s'afficher et plutôt confus. Tout cela sent le manque de finition : il est clair que les programmeurs se sont principalement axés sur le cœur du jeu.

QUE LES GROSSES MACHINES LÈVENT LE DOIGT

Et là, c'est une réussite, car tout d'abord, les graphismes sont superbes, avec chaque unité texturée et véritablement animée : on voit les sites de SAM lancer leurs missiles, les tourelles des chars tourner, les explosions sont de grande qualité, les avions tombent en flammes avec un panache

1 - Chaff et flares : pour se protéger des missiles.
2 - Un missile vient de partir.
3 - Les défilés sont un exemple de la beauté des décors.
4 - Voilà un bug étrange : après un atterrissage sur le ventre, le Falcon s'arrête sur la piste puis se dresse.
5 - Un pilote se transforme en étoile filante : faites un vœu !
6 - Avoir son île déserte et son Falcon : le rêve !
7 - Toutes les unités sont superbes.

de fumée noire et après un bombardement, on peut admirer le sol parsemé de cratères. Quant aux décors, ils sont presque du niveau des simulateurs de Novalogic, la référence en la matière. Il vous faudra tout de même disposer d'une bonne machine (au moins un Pentium 2 266 MHz) pour profiter de cette qualité graphique, même s'il est toujours possible d'en régler les détails.
Question réalisme, c'est poussé tout en restant facile d'accès. Comme je vous le disais, il y a beaucoup de touches mais un grand nombre de fonctions sont directement accessibles à la souris en cliquant les commandes du tableau de bord : on peut ainsi changer les HUD, relire le briefing, larguer les réserves d'essence, gérer les communications radio... C'est vraiment très agréable.

Tais-toi, j'écoute la radio !

Le système radio est à ce propos très complet car il y a deux fréquences radio prédéfinies qu'on peut régler séparément pour communiquer avec les bases aériennes (le jeu gère le trafic aérien et si vous ne demandez pas les autorisations, la tour de contrôle se fâche), les Awacs (qui sont d'une aide précieuse pour savoir ce qui vole alentour), les coéquipiers (qui peuvent vous signaler qu'un missile vous a locké), ou l'extérieur (l'ennemi).
Les vues extrêmement nombreuses permettent aussi de suivre l'action au mieux en restant bien averti de tout ce qui se passe autour de l'avion et c'est l'une des grandes qualités du jeu. La vue en cockpit virtuel avec suivi de la cible est de loin ce qui se fait de mieux en la matière : c'est un peu déboussolant au début, mais elle permet de suivre un dog-fight en sachant toujours où se trouve l'ennemi. On peut aussi demander l'affichage du nom des unités pour "tricher" un peu.
Le Falcon étant un avion multitâche, on a accès à tous les types de missions possibles (interdiction, bombardement, défense de sites, reconnaissance avec prise de photos, patrouille des frontières...) et l'on dispose de tout le type d'armement nécessaire : Maverick, bombes à fragmentation (cbu-87), Sparrows, Sidewinders et même des blocs de contre-mesures électroniques.

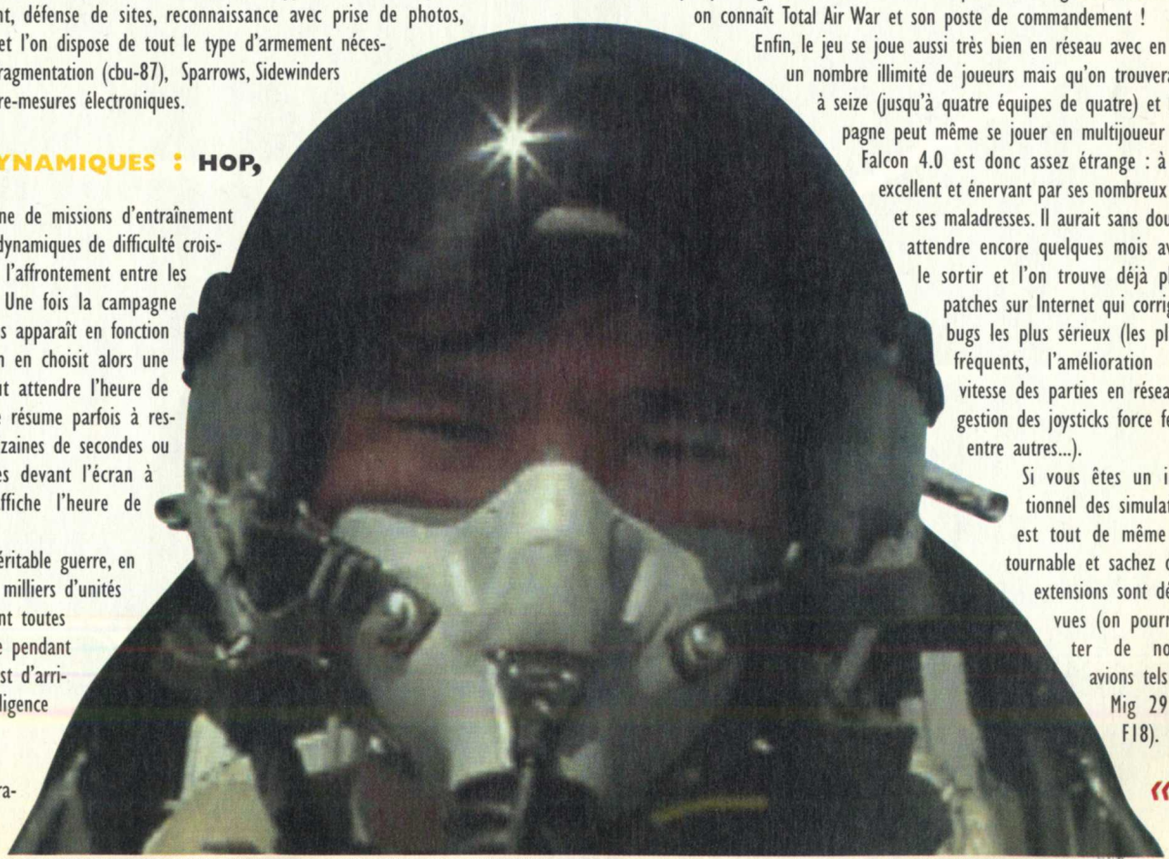
Campagnes dynamiques : hop, hop !

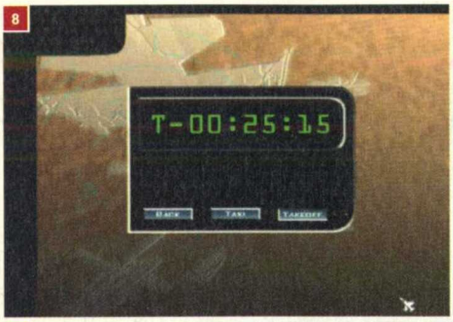
Le jeu propose une vingtaine de missions d'entraînement et surtout trois campagnes dynamiques de difficulté croissante qui, toutes, montrent l'affrontement entre les Corée du Nord et du Sud. Une fois la campagne choisie, une liste de missions apparaît en fonction de l'évolution du conflit. On en choisit alors une et c'est parti. Enfin... il faut attendre l'heure de début de mission, ce qui se résume parfois à rester stupidement quelques dizaines de secondes ou même des minutes entières devant l'écran à attendre qu'un chrono affiche l'heure de départ : passionnant !
La campagne retrace une véritable guerre, en direct, avec des dizaines de milliers d'unités sur le terrain. Ces unités sont toutes actives en temps réel, même pendant qu'on vole. Le problème, c'est d'arriver à leur donner une Intelligence Artificielle suffisante sans prendre trop de ressources processeur pour ne pas entraver la vitesse d'affichage.
Pour cela, les programmeurs ont réparti les unités de même type (un escadron de char, une flotte de navires...) par groupe de dix. Ces groupes se comportent alors comme s'ils ne formaient qu'une seule unité et ne se distinguent que si un joueur s'en approche : dans ce cas, ils reforment des unités qui agissent de façon séparée. Tous les dégâts occasionnés sont mémorisés mais chaque camp peut effectuer des réparations comme dans une vraie guerre (il peut reconstruire un pont plus tard ou même installer un pont flottant).

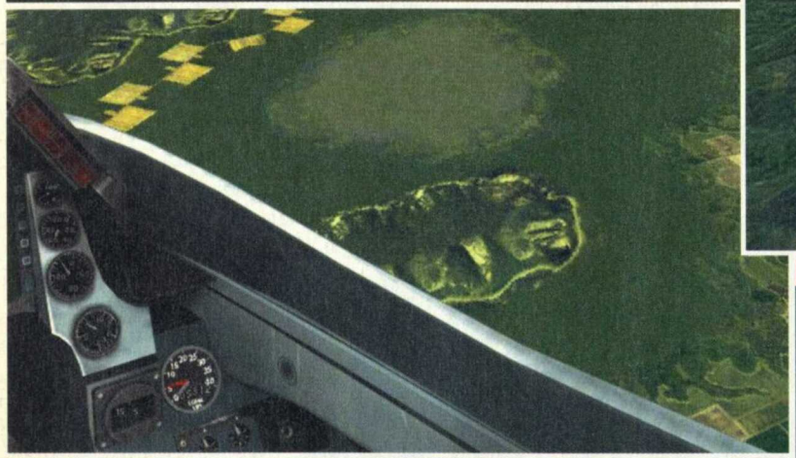
Un pilote parmi des centaines

Mais le plus important, c'est que ces groupes (amis ou ennemis) se comportent de manière à remplir un objectif commun, remis aussi à jour en temps réel. Ainsi, si vous ratez une mission de destruction de SAM, une autre mission peut être lancée afin qu'une vague d'attaques rattrape le coup pour permettre à des bombardiers d'effectuer enfin leur mission de frappe profonde. Et pour rendre l'effet de l'intervention du joueur dans la guerre plus important (car il n'est en fait qu'un pilote parmi des centaines d'autres), une mission réussie pénalise l'ordinateur dans les conflits annexes alors qu'une mission ratée lui donne l'avantage.
Les missions sont elles aussi dynamiques : l'objectif à remplir peut changer après le décollage, on peut être détourné vers une autre base si la sienne a été détruite ou bien on peut recevoir l'ordre d'attaquer un convoi alors qu'on revient de mission...
Malheureusement, si ces campagnes sont bien réalisées, il est difficile de suivre leur évolution, car la seule carte qui affiche le déroulement de la guerre se résume à une fenêtre d'à peine un huitième d'écran avec des points qui s'allument et qui s'éteignent pour indiquer un affrontement et quelques lignes de texte. C'est d'une pauvreté affligeante, surtout quand on connaît Total Air War et son poste de commandement !
Enfin, le jeu se joue aussi très bien en réseau avec en théorie un nombre illimité de joueurs mais qu'on trouvera limité à seize (jusqu'à quatre équipes de quatre) et la campagne peut même se jouer en multijoueur !
Falcon 4.0 est donc assez étrange : à la fois excellent et énervant par ses nombreux défauts et ses maladresses. Il aurait sans doute fallu attendre encore quelques mois avant de le sortir et l'on trouve déjà plusieurs patches sur Internet qui corrigent les bugs les plus sérieux (les plantages fréquents, l'amélioration de la vitesse des parties en réseau et la gestion des joysticks force feedback entre autres...).
Si vous êtes un inconditionnel des simulateurs, il est tout de même incontournable et sachez que des extensions sont déjà prévues (on pourra piloter de nouveaux avions tels que le Mig 29 ou le F18).

«Jeff







8 - *Même en accélérant le temps, on voit ce chrono trop longtemps.*
9 - *La petite fenêtre en haut à droite permet de suivre le conflit en temps réel : c'est chiche.*
10 - *Un crash du Falcon et le voilà transformé en suppositoire.*
11 - *Un bombardement est toujours du grand spectacle.*
12 - *Rhaa Lovely : voilà l'un des points forts du jeu, les graphismes.*
13 - *On s'amuse comme on peut.*

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : MICROPROSE / UBI SOFT

89%

intérêt : ★★★★★
réalisation : ★★★★★

Jeff : Fan de Falcon 3, j'attendais avec impatience ce titre qui m'a déçu au début mais si on s'investit dans le jeu, on a ensuite du mal en décrocher car il est d'un très grand intérêt, tant du point de vue des combats aériens que du réalisme.

Xavier : Les nombreux plantages du jeu (que je suspecte d'avoir flingué mon Windows 95) et les patches déjà disponibles montrent clairement que le jeu est sorti trop tôt et qu'il n'est pas fini. À part ça (mais c'est déjà beaucoup), Falcon 4.0 a des qualités indéniables.

+ GRAPHISMES EXCELLENTS • RÉALISME • PARTIES EN RÉSEAU

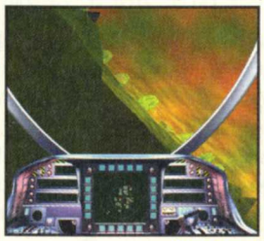
- CONFIGURATION PUISSANTE NÉCESSAIRE • DE NOMBREUX PLANTAGES • DES BRUITAGES MÉDIOCRES

ARCADE
MINIMUM: PENTIUM 166
CONSEILLÉ: PENTIUM 200

TELLURIAN DEFENCE

Tellurian Defence est à mi-chemin de la "simulation" et de "l'arcade", vous plaçant aux "commandes" d'un "vaisseau" au milieu de "décors" hostiles ; ce "jeu" est basé sur un "scénario" de Morgan Gendel, "fameux" scénariste de Star Trek NG. Que de guillemets, me direz-vous ! Explications : "simulation", car ce ne sont pas un radar et le choix de quelques armes qui font une simulation. "Arcade", car qui dit arcade dit action rapide et amusante, et ce n'est pas une seconde le cas ici. "Commandes", car celles-ci se révèlent calamiteuses. De plus, la réponse est plutôt très mauvaise, le truc qu'on pilote se révélant bien peu maniable. "Vaisseau", parce que ce ne sont pas trois polygônes qui me feront rêver. "Décors", parce que le clipping est tellement énorme qu'on ne voit pas à dix mètres. "Jeu", car on ne s'amuse pas une seconde. "Scénario", parce que des E.T. qui font tout péter après un raz de marée, c'est plutôt un prétexte. "Fameux", parce que Jeff fait partie de la rédaction. Sinon, Star Trek NG n'éveille d'autre écho dans la rédaction que quelques rires acides. Assez fort, Tellurian Defence propose le jeu à 8 en réseau local et 2 (deux !) via Internet... J'imagine d'ici les dialogues entre joueurs : "Yann, t'es où ?" "Près des montagnes, dans le brouillard !" "Moi aussi, mais je te vois pas !". Vous non plus, ne voyez pas ce jeu !

«Yann



DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : PSYGNOSIS

43%

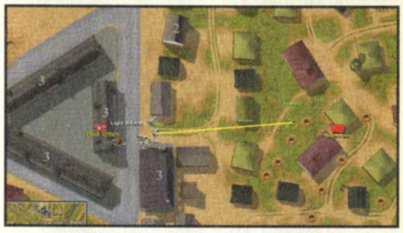
intérêt : ★★★★★
réalisation : ★★★★★

STRATÉGIE TEMPS RÉEL
MINIMUM: PENTIUM 166
CONSEILLÉ: PENTIUM II 233

CLOSE COMBAT 3

Close Combat 3 est un wargame "temps réel" (c'est-à-dire que vous donnez un ordre et vous attendez "réellement" qu'il soit exécuté !) se déroulant sur le front russe pendant la Deuxième Guerre mondiale. C'est lent (les soldats se déplacent pixel par pixel et il leur faut trois minutes pour traverser l'écran !), c'est moche (les soldats ressemblent à des limaces !), c'est mal animé (j'arrête les "!" car sinon, je vais finir par casser la touche de mon clavier), c'est bugué (les lignes de tir sont erronées et les unités disparaissent du champ de vision sans aucune raison ??? (la touche "?" semble supporter ma colère), c'est pas conviviale $$$ (le "$", c'était pour la touche d'originalité). En bref, Close Combat 3 c'est !?$ mais surtout beaucoup de 0.

«Jeff



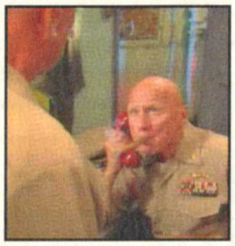
DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : MICROSOFT

20%

intérêt : ★★★★★
réalisation : ★★★★★

TOP GUN

ARCADE
MINIMUM: PENTIUM II 266
CONSEILLÉ: PENTIUM II 450



Top Gun est développé par Zipper Interactive, Braguette Interactive en français, et on ne se demande pas longtemps ce qu'on doit en penser : c'est NUUUUUL. Le jeu est vraiment inspiré du film du même nom (c'est vous dire si c'est chaud bouillant comme actualité) : il y a de nombreuses scènes cinématiques avec des acteurs familiers (entre autres le pacha du porte-avions sur lequel est affecté Maverick, qui joue aussi bien que son cigare et son téléphone rouge greffé à l'oreille). Mais c'est bien le seul point "positif", car le reste se résume à un jeu d'arcade d'une lenteur affolante (quinze secondes pour survoler un pont : même une mouette enrhumée ferait plus vite), avec des graphismes atroces (de nuit, on se croirait sur la Lune, de jour, c'est Mars) et une musique écrite par le petit cousin du programmeur sur le clavier Fisher Price offert par sa gentille maman à Noël (genre : la, lalala, lala....). Si vous voulez vous payer une bonne tranche de rire, achetez ce jeu !

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : MICROPROSE / UBI SOFT

10%

intérêt : ★★★★★
réalisation : ★★★★★

«Jeff

Ciné Live

GAGNEZ 1 AN DE CINÉMA*

CINE LIVE 012

CINE LIVE 012345

Gagnez aussi les dernières nouveautés vidéo et DVD, des places pour des avant-premières et des coffrets vidéo «Inédits d'Amérique».

Concours organisé du 1er au 31 mars 1999

(* recevez 52 places de cinéma, soit 1 place par semaine)

3615 : 2,23 F/min

SPORT | MINIMUM : PENTIUM 166 | CONSEILLÉ : PENTIUM 200 | 4 JOUEURS | 4 JOUEURS

Le golf dans un fauteuil

MICROSOFT GOLF 1999

Bienvenue, chers amis, au rendez-vous mensuel des amateurs de jeux de golf. Membres de ce club très privé, cette page vous propose de découvrir le golf selon Microsoft, à savoir : Microsoft Golf 1999. Même si ce sport n'intéresse pas grand monde (c'est bien triste, mais c'est comme ça !), force est de reconnaître qu'un p'tit swing entre midi et 2, ça détend ! Dans notre vie trépidante, où temps de repos et relaxation se font de plus en plus rares, une petite fenêtre de nature posée sur le bureau est toujours réconfortante. Même s'il ne s'agit que de golf virtuel, la détente est bien réelle. Le calme d'un parcours verdoyant, où la nature est omniprésente, avec le bruissement des feuilles, le gazouillis joyeux des pitis zoizos, tout ça semble le cadre idéal pour pratiquer le sport le plus "politicaly correct" du monde, le golf !

À nouvelle mouture, nouvelles caractéristiques. Tout d'abord les parcours. Ceux-ci sont au nombre de sept, pour un total de 117 trous (et non pas 126, comme on pourrait s'y attendre !). Pas de place pour la médiocrité ici : Donald Ross Memorial, Medalist (conçu par Greg Norman), Eagle Heights, The Links à Casa de Campo, The Bay Harbor Golf Club et The Preserve 9 (avec 9 trous)... tous ces parcours étant bien sûr scrupuleusement modélisés. Le résultat est assurément magnifique avec un rendu des décors épatant. Les couleurs sont également très réalistes et l'ensemble atteint un niveau visuel vraiment très persuasif.

Tous les modes de jeu sont disponibles : Skins, Scramble, Bingo, Bango et le reste, que seuls les amateurs de golf comprendront. On critique souvent le jargon informatique, mais franchement, le golf se défend bien aussi ! Vous pourrez vous identifier à l'un des dix golfeurs disponibles. Les personnages sont des plus classiques, mais ça marche toujours. Les joueurs sont des incrustations vidéo. Y'a pas, c'est ce qui rend le mieux.

1

2

3

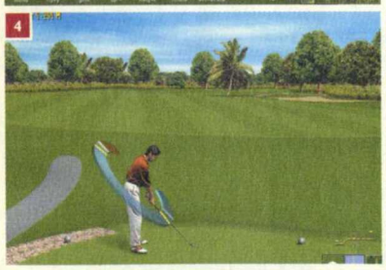
UN VRAI JEU VIDÉO

À ce propos, au début de chaque parcours, une petite vidéo présente la configuration du tracé. Les mouvements de caméras explorent ainsi de belle façon tout le parcours en donnant des indications sur les pièges éventuels. D'autres vidéos sont là pour vous guider dans vos premier pas dans le monde du golf et du jeu en particulier. Le mode "Démo" est également très bien conçu, toujours en vidéo, et vous explique on ne peut plus clairement le principe de fonctionnement du jeu. Pour en finir avec les plus produits, signalons les commentaires avisés de David Feherty, expert golfeux sur CBS (du moins pour la v.o.).

Après les jeux où l'on peut swinguer en deux puis trois clicks, ceux où on utilise un swing dit "naturel" et ceux où le swing est "paramétré", voici enfin le jeu qui satisfera tout le monde avec un florilège de tout cela ! Vous pourrez ainsi choisir le type de swing qui vous convient le mieux. Personnellement, la version à trois clicks me semble parfaite. Il se trouve que l'usage du swing naturel n'est pas vraiment naturel et demande un effort de compréhension. Bon, pas grand-chose, mais trop à mon goût. Si c'est pas naturel naturel, autant laisser tomber !

Pour rendre le jeu un peu plus vivant et dans le plus pur style adopté par les meilleurs jeux, Microsoft Golf 99 vous propose une incrustation graphique du parcours en vue aérienne. Et dès que la balle s'envole, une caméra dynamique suit la trajectoire. C'est sympa, pas trop encombrant à l'écran, informatif. Bien, quoi ! Lorsque la balle retombe au sol, une petite fenêtre vous donne un tas d'infos, dont la trajectoire précise de la balle et ses éventuelles imperfections. Tous les détails qui vous aideront à parfaire votre jeu, qui est sûrement déjà excellent, vous sont communiqués. Il est ainsi assez facile de corriger certains paramètres en vue d'une meilleure approche du green.

Microsoft Golf 99 est donc un excellent cru, qui fera l'unanimité, au moins chez les amateurs. Pour ce qui est des pros, je ne m'estime pas assez érudit en matière de golf pour donner un avis aussi tranché. Mas ce qui est sûr, c'est que j'aime bien. **François**


4

5

1 - Une caméra dynamique suit la trajectoire de la balle dès qu'elle prend son envol.
2 - Les décors sont vraiment magnifiques et permettent de s'immerger totalement dans le jeu.
3 - Outre la vue générale du parcours, une vidéo vous présentera chaque tracé.
4 - Tout le jeu est paramétrable en direct grâce à un système de menu déroulant en transparence sur l'écran du jeu.
5 - Vous pouvez choisir parmi trois types de swing : à deux ou trois clicks, naturel ou paramétré, pour faire plus simulation.

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : MICROSOFT

87%

intérêt : ★★★★★
réalisation : ★★★★★

François : Microsoft tire largement son tee du jeu de golf, avec un enrichissement par vidéos interposées et une excellente présentation. Tout est très beau, et puis c'est bien de s'aérer un peu.

Yann : L'idée du swing naturel est très bonne, mais malheureusement, l'ergonomie n'égale pas celle de mon préféré, Front Page Sport. Sinon, rien à dire, c'est beau, c'est très beau.

+ VRAIMENT BEAU • LES VIDÉOS • LES QUATRE MODES DE SWING.

− LE SWING NATUREL, PAS GÉNIAL

RÉFLEXION | MINIMUM: PENTIUM 133 | CONSEILLÉ: PENTIUM 166 | 4 JOUEURS | 4 JOUEURS | 4 JOUEURS

WORMS ARMAGEDDON

ENCORE UN WORMS, ALLEZ-VOUS ME DIRE. C'EST VRAI QUE L'ON EST BIEN PARTI POUR AVOIR DROIT À UN NOUVEAU JEU ATTEINT DU SYNDROME LEMMINGS. ET VA-Z-Y QUE JE TE FAIS UNE SUITE AVEC TROIS OU QUATRE BROUTILLES DE PLUS, ON ARRIVERA TOUJOURS À EN ÉCOULER DANS LES MAGASINS. ABSTRACTION FAITE DE CE CONSTAT, IL FAUT TOUT DE MÊME RECONNAÎTRE QUE CETTE VERSION SOUS-TITRÉE ARMAGEDDON EST LA MEILLEURE DE LA SÉRIE SIMPLEMENT PARCE QU'ON NE SE FAIT PLUS RIDICULISER SYSTÉMATIQUEMENT PAR L'ORDINATEUR.

POUR ceux qui ne connaîtraient pas Worms, en voici brièvement le principe : vous dirigez une équipe de vers armés jusqu'aux dents (si tant est qu'ils en aient) et vous devez éliminer la ou les escouade(s) ennemie(s) grâce à vos compétences en balistique. À tour de rôle, chacun des joueurs contrôle un de ses vers et peut le faire se déplacer, puis utiliser une des armes à sa disposition en prenant en compte l'élément essentiel qu'est le sens du vent. En effet, si vous lancez une grenade face à un vent contraire, attendez-vous à ce que l'effet boomerang fasse des dégâts parmi vos troupes. Pour certaines armes (missiles, grenades,...), vous indiquez à la fois la direction et la puissance de lancement de votre jet. D'autres, comme les mines ou la dynamite, doivent être posées avant de faire déguerpir votre guerrier. Les attaques aériennes (encore appelées "armes du bourrin") demandent simplement la définition d'une zone de bombardement. Toutes les armes à feu classiques (fusil à pompe, Uzi) sont utilisables simplement en indiquant la direction du tir. Enfin, ce que l'on pourrait réunir sous l'expression "attaques de proximité" (coups de poing en tout genre, dynamite, mine,...) ne nécessite que de se rapprocher de l'ennemi avant de lui régler son compte. Un ver est éliminé lorsque ses points de vie atteignent zéro ou qu'il tombe à l'eau. Des mines parsèment le terrain de combat et divers bonus sont largués depuis les airs. Un des charmes de Worms tient dans l'utilisation d'objets ou de pouvoirs spéciaux disponibles en petite quantité pour se sortir d'une mauvaise passe ou inverser une situation délicate.

LA COTE DE L'AMOUR-PROPRE VA ENFIN REMONTER

Le défaut majeur du premier de la série était que les lombrics dirigés par l'ordinateur avaient tendance à vous faire des coups incroyables qui dégoûtaient vite le plus acharné des joueurs. Avec cette version "Armageddon", ce problème disparaît puisque le mode de jeu "Match à mort" vous propose de disputer des parties face à des adversaires de niveau croissant. Pour les vétérans de la guerre des vers, vous pourrez toujours tenter une des missions à objectif ou essayer les disciplines d'entraînement assez corsées. Sachez cependant qu'il vous faudra beaucoup d'essais et pas mal de cheveux arrachés pour y parvenir. Plusieurs nouvelles armes sont apparues depuis la dernière version, mais avouons que cela sent un peu le réchauffé. Par exemple, aux côtés du célèbre mouton explosif, sont apparues les vaches folles, qui ont à peu près les mêmes caractéristiques. Comme d'habitude, c'est à plusieurs que Worms prend toute sa saveur en garantissant des fous rires à foison et de grandes tirades d'insultes. Si vous n'avez pas d'amis ou que vous êtes déjà en possession d'un logiciel de la série, il n'est pas indispensable de faire l'acquisition de celui-ci mais dans le cas contraire, essayez-le, c'est un des rares jeux PC possédant une telle convivialité. ***Rodolphe***

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : TEAM17/UBI SOFT

72%

intérêt : ★★★★★
réalisation : ★★★★★

Rodolphe : Une demi-journée, c'est le temps que Worms Armageddon m'a amusé, le temps de faire quelques parties avec mes voisins de bureau. Au-delà, cela lasse quand même assez vite et le jeu présente trop peu de nouveautés pour justifier son achat.

François : Je n'avais pas joué aux précédentes versions et il faut reconnaître que l'on se prend vite au jeu, surtout à plusieurs. Par contre, les disciplines d'entraînement sont bien trop difficiles pour un débutant comme moi.

⊕ TOUJOURS AUSSI FUN À PLUSIEURS - LE MODE SOLO ENFIN JOUABLE - LES BRUITAGES RIGOLOS.

⊖ PEU DE NOUVEAUTÉS INTÉRESSANTES - LES ENTRAÎNEMENTS TROP DIFFICILES - UN CONCEPT QUI COMMENCE À LASSER.

PC SOLUCES
Vidéo sur le CD

AVENTURE JEU DE RÔLE +10
MINIMUM : PENTIUM 166
CONSEILLÉ : PENTIUM II 266

Allumez le feu !

QUEST FOR GLORY V

QUEST FOR GLORY EST UNE SAGA QUI A COMMENCÉ IL Y A BIEN LONGTEMPS, TROP LONGTEMPS PEUT-ÊTRE, ME SUIS-JE DIS EN ENTENDANT PARLER DU CINQUIÈME VOLET À PARAÎTRE.

J'ai eu quelques soucis avec Quest For Glory V dans la version anglaise. Sur des machines équipées de cartes en AGP, l'affichage s'est mis systématiquement à délirer au bout de cinq minutes. Avec une carte en PCI, ça s'est passé sans histoires. Du côté de l'éditeur on m'a affirmé que si c'était vraiment le cas, ils veilleraient à résoudre le problème pour la version française, d'ici à sa sortie. Si on entend parler de quelque chose, on vous tiendra au courant d'ici au mois d'avril.

Pessimiste comme je l'étais, je me suis dis : "Voilà une vieille série qui va ressusciter, ils ont rien de mieux à nous proposer que des suites de vieux trucs, les éditeurs, en ce moment ?" La mauvaise langue que j'étais là...

Ce Quest For Glory est en effet une bonne surprise, à l'instar de titres comme Lands of Lore 2 ou King Quest VIII plus récemment, on garde l'esprit d'origine tout en apportant une série d'innovations fondamentales en termes de graphismes. Non, ce n'est pas un passage à la 3D, enfin, pas comme dans Grim Fandango : le personnage principal est effectivement en 3D polygonale mais incrusté dans des décors précalculés. Rien de très nouveau, sauf que ces décors, justement, offrent une profondeur de champ importante et lorsque vous déplacez le héros vers le fond ou vers l'avant de la scène, il s'agrandit ou diminue et le décor également. C'est plutôt réussi et étonnant.

LA LUTTE DES CLASSES EST TOUJOURS CE QU'ELLE ÉTAIT

Guerrier, Magicien, Voleur ou Paladin, à vous de choisir quel personnage vous voulez incarner dans l'aventure, et bien entendu, le déroulement de celle-ci sera conditionné par votre choix. Ce panel de personnages est plus large qu'auparavant. Vous avez une centaine de points de caractéristiques à affecter et en route pour Silmaria.

Dans Quest For Glory IV, le héros sauve l'âme de sa défunte amie, la magicienne Erana, des ténèbres d'Avooz à Mordavia. Cette fois, c'est Justinien, le roi de Silmaria, qui a été assassiné. Pour que l'ordre soit rétabli dans le pays, il faut un nouveau roi. À Silmaria, la tradition veut que les prétendants au trône passent des épreuves pour prouver leur capacité à régner. On ne naît pas roi de père en fils, on le mérite. Il faut accomplir cinq quêtes, seul moyen, selon la tradition, de mériter le trône. Vos amis vous appuieront de leur parrainage, mais avant tout, vous devrez gagner assez d'argent pour pouvoir vous inscrire comme roi potentiel.

SILMARIA : SON ARÈNE, SES HABITANTS ET SON TRÔNE VACANT

En attendant, pourquoi ne pas faire connaissance avec les habitants de l'île de Silmaria ? La ville d'aspect gréco-romain n'est paisible qu'en apparence. De nombreux envahisseurs ont capturé les villages aux alentours. En rendant visite au magicien, vous découvrez dans un vieux grimoire de funestes prophéties sur le futur de l'île. La visite des régions qui bordent la ville vous fait faire connaissance avec les ennemis qui veulent ruiner Silmaria. C'est aussi de cette manière que vous apprendrez à vous servir de l'interface pendant les combats. Les actions peuvent être réalisées pour l'essentiel à l'aide de la souris. Il suffit d'armer son héros et de cliquer frénétiquement sur les ennemis, il n'y a que deux types de frappe et une position pour parer les coups. Toutefois, tous les équivalents clavier existent comme l'accès à l'inventaire, au menu des sortilèges ou à l'équipement de votre personnage ; vous trouverez alors rapidement votre équilibre en usant de la souris et des raccourcis clavier. Je pensais que l'usage de la souris serait plutôt handicapant dans les combats, mais il n'en est rien. Il est même bien plus commode de viser les adversaires à la souris que de le faire en dirigeant tout au clavier. La profondeur de champ des décors rend les manœuvres imprécises dans les combats. Les affrontements sont sanglants sans être gore et les sorts provoquent des effets de lumière très réussis. La musique suit bien le rythme de l'action pour atteindre un paroxysme lorsque le héros est vraiment très près de mourir. Les combats, lorsqu'ils s'enchaînent rapidement, demandent une savante répartition stratégique des ressources entre les niveaux de force, de santé et de mana, c'est classique mais toujours aussi efficace. On joue frénétiquement avec les pilules de soins et de mana pour renforcer temporairement le héros tout en envoyant des boules de feu sur tout ce qui bouge aux alentours. Après une bonne nuit de combats, on retourne à l'auberge prendre un repos et une collation amplement mérités.

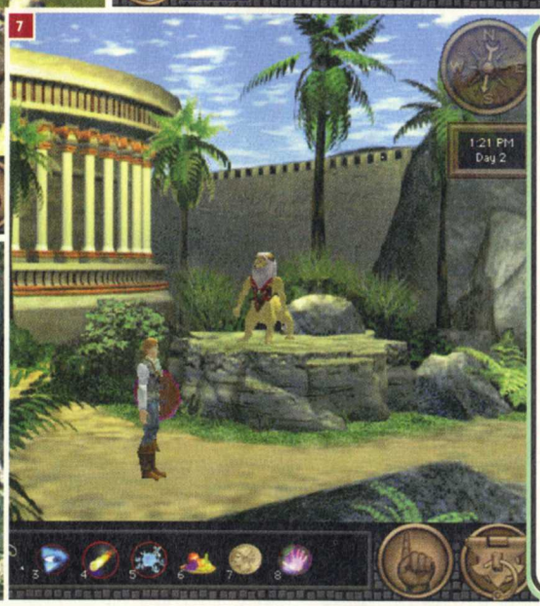
UNE ARÈNE DE GLADIATEURS ET UNE BANQUE

Les actions répétitives, telles que commander un repas à l'auberge ou retourner dans un magasin déjà visité, ne donnent pas lieu à la répétition de dialogues usuels : ceux-ci diffèrent à chaque fois et d'une manière générale, on n'oublie pas longtemps qu'il s'agit d'un jeu d'aventure, car il y a un vaste panel de conversations, dépendant du choix de vos répliques, du fait que vous acceptiez ou non de rendre un service, par exemple. Vous ferez de nouvelles rencontres et les sujets de discussion seront alors différents.

Vous démarrez le jeu en ville avec tout l'attirail traditionnel du rôliste à votre disposition : apothicaire pour vous procurer toutes sortes de potions guérissantes, marchands de fruits ou de pizzas et autres tavernes. Si vous avez choisi d'attribuer à votre personnage des pouvoirs en ce domaine, vous devrez aller chez le magicien acheter des sorts ou des objets rares. Il y a aussi des combats dans une arène auxquels vous pouvez participer ou assister et même parier sur les vainqueurs. Mais s'il y a bien quelque chose que je n'avais jamais vu et qui pourtant est une idée d'une rare pertinence, c'est la banque. C'est génial ! On y va et on découvre, primo, qu'on y détient un compte riche de 500 brouzoufs, et secundo, qu'on peut déposer ou retirer de l'argent comme bon nous semble. Ceux qui se sont fait détrousser des milliers de fois en traversant des forêts infestées de voleurs comprendront l'utilité d'un tel établissement. Tant qu'on est là à parler d'argent, un truc qui m'a marqué également, c'est qu'on peut marchander tout ce qu'on vend ou qu'on achète, ce ne sont que de petits profits mais n'est-on pas content d'avoir roulé la marchande, hein ?

Malgré des aspects scénaristiques relativement classiques, c'est un jeu qui reste très agréable. D'ailleurs, un humour très décalé vient ponctuer votre aventure. Une visite à la guilde des aventuriers vous offre la possibilité de consulter les qualités inhérentes à la classe de votre personnage et parmi celles-ci, on trouve la capacité à lire dans les pensées de Steven Seagal. Le reste est à l'avenant. Quest For Glory V est sympa, certes pas révolutionnaire mais parmi tant de titres empoussiérés et brusquement tirés de l'oubli, sa renaissance n'a rien d'artificiel et mérite qu'on s'y attarde.

Luis



1 - Les quatre classes de personnages sont paladin, magicien, guerrier et voleur.
2 - Lorsqu'on attaque un personnage au premier plan alors qu'on est au fond du décor, mieux vaut le faire à la souris.
3 - Tous les héros sont réunis pour le début des épreuves qui vont désigner le nouveau roi.
4 - Ce sort ne sert qu'à créer des boules lumineuses mais ça surprend toujours l'adversaire.
5 - Avec ce bouclier, mon paladin a un petit air de Captain America.
6 - C'est probablement la vue la plus rapprochée qu'on puisse avoir du personnage.
7 - L'univers de Silmaria est peuplé de créatures néo-mythologiques comme ce centaure-lion.

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : YOSEMITE ENTERTAINMENT / SIERRA

78%

intérêt : ★★★★★
réalisation : ★★★★★

« ***Luis :*** j'ai été agréablement surpris par Quest For Glory, je n'étais pas tellement amateur des précédents volets et je m'attendais à un retour plutôt artificiel.

Jeff : Ce qu'il y avait d'original dans Quest a été préservé, c'est-à-dire le mélange jeu de rôles - jeu d'aventures. L'histoire est sympa et les quêtes relativement bien fichues. »

⊕ UN UNIVERS TRÈS "MELTING-POT", DE L'HUMOUR, LE TOUT ÉTANT EMBALLÉ DANS UNE TRAME ET UN SYSTÈME DE JEU CLASSIQUE DONC FAMILIER.

⊖ LES GRAPHISMES SONT ISSUS D'UN SYSTÈME ORIGINAL, MAIS C'EST SÛR QU'ON A DÉJÀ VU PLUS BEAU

PC SOLUCES Vidéo sur le CD

COURSE | MINIMUM: PENTIUM II 233 | CONSEILLÉ: PENTIUM II 300 | 2 À 4 JOUEURS | 4 JOUEURS | 4 JOUEURS | Direct3D | 3Dfx | 3Dfx

Sens dessus dessous

ROLLCAGE

LE "ROLLCAGE", C'EST LA GRILLE DE FER SENSÉE PROTÉGER UN PILOTE DE STOCK-CAR, LORSQUE SA VOITURE EST PERCUTÉE. C'EST TRÈS REPRÉSENTATIF DE CE JEU. EN EFFET, ON N'A JAMAIS VU VOITURE FAIRE DE TELLES CABRIOLES. ON EST SCOTCHÉ, DANS TOUS LES SENS DU TERME, MÊME AU PLAFOND DES TUNNELS.

D'habitude, dans n'importe quel jeu de voiture un peu futuriste, on a tout un background, un scénario sensé vous impliquer d'avantage dans les courses poursuites à venir. En général, ces scénarios sont des plus crétins et ils sont prétextes à de bons jeux, mais ils font avant tout de la figuration. Souvenez-vous de POD ! C'était un truc qui envahissait la terre et il fallait s'enfuir de la planète. Il ne restait plus qu'une place sur un vaisseau et celui qui aurait cette place serait le gagnant de la course. Vraiment n'importe quoi ! Rollcage n'a pas de scénario et on s'en fout, c'est mieux ainsi. C'est une course. Ah oui, mais pas n'importe laquelle !

Vous connaissez sans doute le principe de WipEout. Bon, pour ceux qui n'étaient pas là ou pour les jeunots, j'explique : ça se passe dans le futur et c'est une course. Sur la piste, il y a des bonus qu'il faut récupérer ; ils vous permettent de lancer des missiles, de passer en mode Turbo ou encore de vous protéger. Là, donc, c'est le même principe, mais la maniabilité de Rollcage n'a rien à voir avec celle de WipEout. En effet, WipEout se joue comme tous les autres jeux de ce genre : au sol. Rollcage se joue aussi bien sur terre que dans les airs ou à 600 à l'heure, au plafond !

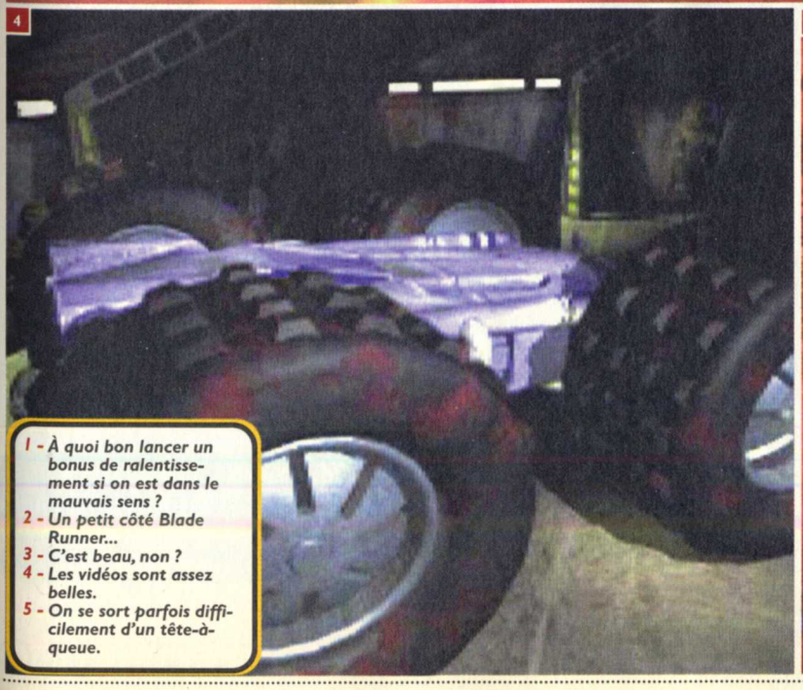
RÉALISTE ET SURRÉALISTE...

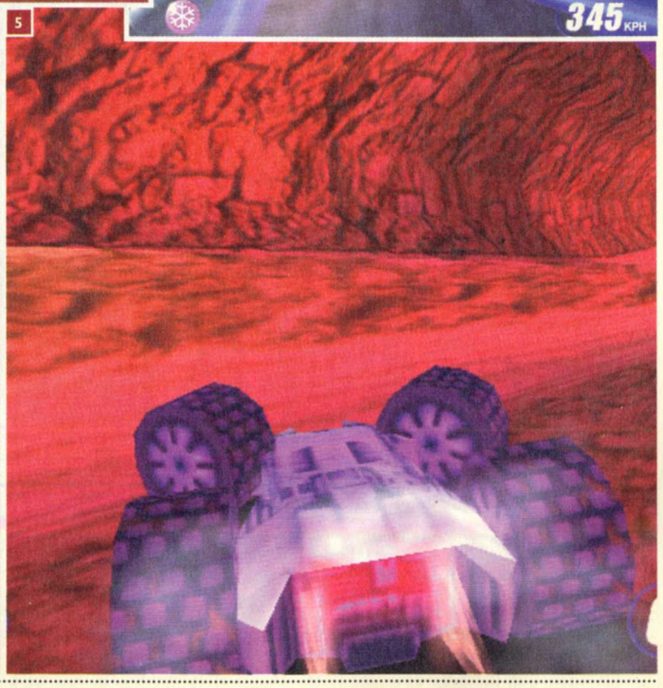
Les modèles comportementaux des bolides sont malgré tout assez réalistes. C'est sûr, j'ai rarement eu l'occasion de doubler des voitures par la voie des airs ; j'ai rarement roulé au plafond des tunnels (j'ai une Twingo), mais la prise en main se fait en toute simplicité tant tout semble naturel. Enfin, avant tout, c'est très fun. On ne s'ennuie pas un seul instant, la course est intense ; il se passe toujours quelque chose : une explosion, un dépassement ou bien l'utilisation des bonus. Les bonus sont plus originaux que dans la plupart des jeux de ce type mais on regrettera cependant, comme pour tous ces autres jeux, qu'il n'y en ai pas plus. Une dizaine comme d'hab', on reste sur sa faim. On a des trucs assez classiques : l'accélération, le bouclier. Plus original : le trou de ver. Lorsque vous le lancez, un couloir s'ouvre entre vous et le concurrent qui vous précède. Si vous arrivez à le rattraper, vos positions s'inversent et il subit la déflagration de l'explosion que vous aurez provoquée, ce qui le ralentit. Le gauchissement temporel ralentit tout le monde, sauf celui qui l'a activé. Le plus sympa, c'est de cumuler turbo et gauchissement temporel. Là, il y a de grandes chances pour que de la dernière, vous passiez à la première place ! Ensuite, il y a de nombreux missiles différents (tête chercheuse sur le premier, triples missiles, missile simple, lasers) plus ou moins intéressants selon les circonstances.

Mais ce que l'on constate en premier lieu en utilisant ces bonus, c'est qu'ils sont très beaux, tout comme l'ensemble du jeu est assez rapide, avec une bonne configuration. Ah, une remarque quand même, sur le moteur du jeu. Si tout est très bien animé avec une 3Dfx, ne comptez pas jouer sans cette carte : c'est alors affreusement saccadé et un peu moins esthétique. Mais si vous avez une 3Dfx, vous verrez des effets assez rares. Qu'ai-je vu de comparable en matière de débauche d'effets spéciaux ? Incoming ? Unreal ? Et peut-être encore quelques autres. Ben là, c'est pareil, c'est le même genre. Les missiles sont magnifiques et laissent une traînée blanche dans les airs. Les triples missiles sont eux aussi très sympathiques. Ils surgissent des deux côtés de votre voiture et du dessus. Ils commencent à tournoyer les uns autour des autres, formant ainsi une spirale. Et d'un seul coup, ils accélèrent, toujours en tournoyant. Ils vont s'écraser quelques dizaines de mètres plus loin, sur un décor ou sur un concurrent. Ah ben, les décors, parlons-en, justement.

D'EXPLOSION EN EXPLOSION

Bon, dans Rollcage, vous êtes immortel. Donc, votre seul souci sera de ne pas perdre de temps. Et vous en perdrez de différentes manières : en vous plantant dans un mur, en recevant un missile ou encore si le ciel vous tombe sur la tête. Euh... Je veux dire : si le décor vous tombe dessus. Excusez... Tout le monde parle d'Astérix, j'ai pas pu m'en empêcher. Et en effet, il y a une énorme interaction entre les voitures et les décors. Tout d'abord, les bolides roulent au plafond. Mais ensuite, pour ralentir les concurrents, on peut éventuellement provoquer des explosions pour que des débris leur tombent dessus. Le simple missile par exemple lockera des panneaux, des bâtiments, des grues... Si vous tirez au moment où vous passez, la cible sera détruite et commencera à s'affaisser et





1 - À quoi bon lancer un bonus de ralentissement si on est dans le mauvais sens ?
2 - Un petit côté Blade Runner...
3 - C'est beau, non ?
4 - Les vidéos sont assez belles.
5 - On se sort parfois difficilement d'un tête-à-queue.

6 - Le décor fait un peu penser à POD parfois.
7 - Le hors piste ne pose aucun problème ici.
8 - Les explosions sont magnifiques.
9 - Les lignes droites sont l'occasion d'utiliser le turbo.
10 - Lorsque vous avez un missile, vous lockez automatiquement les éléments du décor.

si quelqu'un se trouve derrière vous, ce sera tant pis pour lui. Ces actions ont un double avantage. Non seulement les débris stoppent la voiture mais de plus, l'explosion éblouit le conducteur et c'est presque aussi gênant.

Le jeu possède une assez bonne durée de vie. En effet, la plupart du temps, on a droit à sept ou huit circuits grand maximum. Là, on en a... vingt ! On les trouve dans divers types de courses. Il y en a dix dans les trois championnats. Les deux premières coupes sont assez faciles à obtenir mais la troisième est d'une toute autre envergure. Si vous obtenez le maximum de points sur chaque championnat, vous pouvez libérer des circuits cachés, au nombre de deux. Vous pouvez jouer en mode Arcade sur tous les circuits du championnat et sur quatre autres courses inédites. Il y a un circuit d'essai et trois autres spécifiques au mode Multijoueur. Ce mode est d'ailleurs à l'honneur puisqu'on peut bien évidement jouer par câble série, sur Internet, en réseau local ainsi que sur écran splitté, jusqu'à quatre joueurs, comme sur Nintendo 64. Les touches par défaut sont assez bien placées pour qu'on puisse jouer sur le même clavier (même si, reconnaissons-le, c'est plus pratique avec des pads !). Pour pouvoir jouer dans ce mode, mieux vaut avoir une configuration encore plus puissante que celle de base (comptez environ un Pentium 300).

Enfin bon, en solo ou en multi, c'est un bon p'tit jeu qui s'avère parfois un peu difficile lorsqu'on commence à vouloir profiter totalement des possibilités des voitures. En effet, rouler au plafond n'est pas chose des plus aisées. Et le temps que vous gagnez en jouant de cette façon n'est pas très important. Alors que se planter en tombant d'un plafond vous fait perdre de précieux instants. C'est une question d'habitude, mais il y a tout de même un défaut de taille. Lorsque l'on commence à faire plusieurs tours le long d'un tunnel, on ne sait plus trop quel est l'envers et quel est l'endroit. Lorsque vous apercevez le bout du tunnel, il faut, la plupart du temps, que vous soyez au sol pour ne pas vous envoler dans les airs. La manœuvre pour vous replacer vers le bas ne vous prend pas longtemps. Mais la caméra suit un peu plus lentement et vous sortez du tunnel alors qu'elle ne s'est pas complètement replacée. C'est très déstabilisant. Dans le même ordre d'idée, lorsqu'on est face à un mur, il est assez difficile de se replacer dans le sens de la marche ; d'une part, on ne sait plus trop parfois où on en est, et d'autre part, à la moindre accélération, on se met à escalader les parois. Mais avec un minimum de maîtrise, on sait ce qu'il faut faire et surtout ce qu'il ne faut pas faire pour ne pas se retrouver dans ce genre de situation. Donc, ce jeu ne souffre pas vraiment de défaut majeur, excepté la nécessité d'avoir une grosse configuration.

Léo de Urlevan

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : ATTENTION TO DETAIL / PSYGNOSIS

83%

intérêt : ★★★★★
réalisation : ★★★★★

Léo de Urlevan : Voilà un éditeur qui a tout compris au jeu de course. On prend le jeu immédiatement en main et on ne s'ennuie pas une seconde tant tout va vite.

Yann : On avait eu une preview de ce jeu il n'y a pas si longtemps. La difficulté était mal réglée et c'était injouable. Il est très rare que des programmeurs admettent qu'un jeu est injouable et qu'ils revoient l'ensemble de la maniabilité.

⊕ LES GRAPHISMES SOMPTUEUX - L'IMPRESSION DE VITESSE - LA PRISE EN MAIN IMMÉDIATE - LE BON DOSAGE DES DIFFICULTÉS - DES CIRCUITS AMUSANTS

⊖ PARFOIS DIFFICILE DE SE TIRER D'UNE SALE SITUATION - DIFFICILE DE ROULER AU PLAFOND

DIVERS

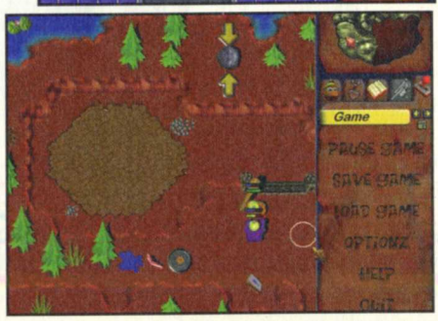
MINIMUM: PENTIUM 166

CONSEILLÉ: PENTIUM 166

GRUNTZ

Que voilà donc un jeu étrange. Ni wargame temps réel, ni gestion, ni casse-tête, mais un peu tout à la fois. Et vous le savez, du mélange des genres pour en tirer le meilleur il résulte souvent un amalgame peu convaincant. Gruntz ne déroge pas à la règle, et l'on reste sceptique devant ce jeu au concept bâtard. On y dirige donc des Gruntz, petites créatures piaillantes et colorées, dans deux jeux différents. Le premier, baptisé "Questz", est un casse-tête temps réel dans lequel vous devez récupérer un morceau de talisman sur chaque carte visitée et l'amener à votre fort en déjouant tous les pièges tendus (ennemis, trappes, piques, mécanismes...). Chaque niveau est composé de quatre cartes, et vous devrez trouver des téléporteurs cachés pour récupérer les quatre lettres du mot "WARP" afin d'obtenir un bonus final. Le deuxième jeu, Battlez, est un wargame temps réel dont la finalité est de capturer des châteaux ennemis, visiblement développé pour les parties multijoueur.

Le jeu consiste à équiper vos Gruntz d'outils ou de jouets qui leur permettront de vaincre l'ennemi. Ce sont, par ordre de puissance au corps à corps, les gantelets (qui permettent de casser des rochers et de libérer ainsi des passages), la pelle (pour creuser ou boucher des trous à certains endroits marqués sur la carte), la massue et l'épée. On trouve aussi des jouets qui occupent l'ennemi, vous évitant ainsi d'avoir à les combattre (car on ne peut l'emporter contre un ennemi plus fort que soi), des points de vie, des pailles qui permettent de récupérer du jus de Gruntz mort pour créer un nouveau Gruntz... Sympa au début, le tout s'avère en fait très vite répétitif. De plus, il y a ce défaut inhérent aux jeux de stratégie en temps réel : les dialogues ("Yes sir !", "On my way !", "We're underattack !"), incessants et répétitifs, deviennent vite insupportables. D'autant qu'ici, le choix a été fait de les rendre crispants dès le début, car les Gruntz ont des petites voix suraiguës... Bref, ce jeu partait peut-être d'une bonne mixture d'idées, mais le résultat s'avère indigeste... ***Yann***



DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : PSYGNOSIS

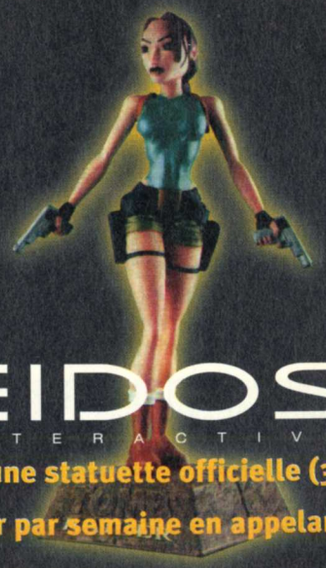
43% intérêt : ★★★★★ réalisation : ★★★★★

BESOIN D'EXOTISME ?

Changez la décoration de votre salon
Gagnez la statue géante de Lara Croft*
1m 80 de beauté à l'état brut
Composez sur votre minitel :

*Taille réelle 1 m 80"

3615 TOMBRAIDER



EIDOS INTERACTIVE

Et aussi une statuette officielle (38 cm)
à gagner par semaine en appelant le :

0836681922

* : édition limitée, réalisée en polyrésine (livraison par transporteur),
1 statue à gagner par session (2 sessions : février et mars)
Concours organisés du 01/02/99 au 31/03/99 • 3615-3668 : 2,23 F/mn
Tomb Raider III & Lara Croft™ © Core Design Limited 1998 © Eidos Interactive limited.
Tous droits réservés.

PC SOLUCES — Vidéo sur le CD

DOOM-LIKE | MINIMUM : PENTIUM 166 | CONSEILLÉ : PENTIUM 200 | 16 JOUEURS | 16 JOUEURS | direct3D

TUROK 2

Rendez-moi mon Half-Life !

VOUS incarnez donc Turok, chasseur de dinosaures de son état qui, s'il s'en prend à de pauvres créatures disparues avant l'arrivée même de l'homme sur Terre, n'en utilise pas moins des armes à faire baver d'envie le plus gradé des marines du Golf. Turok va donc devoir accomplir diverses missions pour finir le jeu et rentrer chez lui en attendant Turok 3, contrairement à moi qui n'attendrai pas la fin de cette aventure pour aller me pieuter. Nous voilà donc lancés dans l'aventure. On rencontre un premier dinosaure qui gambade joyeusement dans la prairie. On vise, on tire, il crie un coup et c'est fini. Au suivant ! Étonné devant si peu de combativité, on met cela sur le compte d'une déprime profonde liée au fait de se retrouver dans un jeu Acclaim alors qu'il n'a rien demandé, et l'on mise sur le prochain lézard pour s'amuser un peu. Erreur. Tous les ennemis de Turok sont des débiles profonds. Le joueur risque donc d'être déçu. Je ne suis pas déçu, mais énervé. Pensez donc : j'adore chercher des leviers à la con pendant des heures, dans les moindres recoins des niveaux, tout ça pour ouvrir, quelque part, l'une des innombrables portes dans le but de chercher un nouveau levier tout aussi con (car il n'y a qu'un seul objet "levier" dans ce jeu, à croire que le fabricant de leviers du coin est le Bill Gates local) pour, plus tard, chercher encore et toujours des leviers...

LARA CROFT N'A QU'À BIEN SE TENIR

Tout ça est bien dommage, car graphiquement, ce jeu est assez convaincant. Il faut certes avouer que le brouillard nous donne l'impression d'être affreusement myope ou de se retrouver dans un Londres précambrien, mais vu le reste du jeu, c'est déjà pas mal. Les monstres aussi sont magnifiques. De vrais top-models comme on les caricature, avec un corps bien dessiné, des mouvements empreints d'une grâce fascinante, et rien dans le crâne. Quand ils sont mortellement touchés, on les voit se tordre en tout sens, piailler, et mourir enfin. À croire que les développeurs se sont concentrés d'abord et avant tout sur l'animation de ces créatures virtuelles. Mais il faudrait qu'ils sachent que ce qui fonctionne, d'un strict point de vue marketing, avec une fille à gros seins, est bien plus casse-gueule avec des gros machins verts pleins d'écailles.

Puisque nous avons fait le tour des qualités indéniables de ce jeu, voyons les défauts. Premièrement, la maniabilité, toujours aussi déplorable. Deuxièmement, l'intérêt qui, comme on l'a vu dans les bons points du jeu, est à la limite de l'inexistant. De plus, des séquences de plates-formes attendent le joueur le plus tenace ou le plus maso, séquences qui ont mis les nerfs de plus d'un testeur en pelote. Dernier point, l'aspect console qui marque fortement ce jeu : on ne peut sauvegarder qu'à des endroits précis, et il faut récolter de petites pastilles jaunes pour gagner une vie supplémentaire (comme dans Mario, quoi). Bref, Turok ne s'adresse qu'au plus restreint public de la console de Nintendo, à savoir le gamin de huit ans qui sort d'une projection de Jurassic Park et qui veut jouer avec des T-Rex. Sur PC, ils sont peu nombreux. Tant mieux !

Yann

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : IGUANA / ACCLAIM

68%

intérêt : ★★★★★
réalisation : ★★★★★

yann : Turok 2 est beau et fluide, c'est une certitude. Turok 2 est creux, vide, sans intérêt ni aucune innovation, c'est une évidence. Passez votre chemin, jouez à Half-Life, attendez Requiem ou Kingpin.

Luis : Acclaim s'est encore planté. C'est incroyable tout de même. Ce jeu a deux ans de retard, les énigmes sont ultra répétitives, le jeu est intéressant comme un jingle pub de TF1, et les monstres aussi intelligents que le public de "Y'a pas photo"...

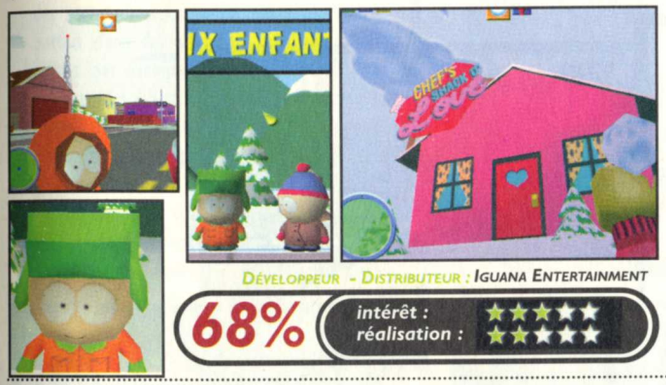
⊕ C'EST BEAU, C'EST FLUIDE, IL Y A BEAUCOUP D'ARMES, LES ANIMATIONS DES DINOSAURES SONT MAGNIFIQUES.

⊖ LE CLIPPING EST AFFREUX, ON S'ENNUIE FERME, LES DINOSAURES SONT CRÉTINS, LES MISSIONS SONT INCOMPRÉHENSIBLES, ON PASSE SON TEMPS À ACTIONNER DES LEVIERS...

DOOM-LIKE | MINIMUM: PENTIUM 166 | CONSEILLÉ: PENTIUM II 233

SOUTH PARK

Comme la série animée dont il est tiré, ce jeu provoque des réactions extrêmes : on adore ou on déteste, pas de place pour la mièvrerie. On y retrouve les quatre héros principaux : Stan, Kyle, Cartman et bien sûr le cultissime Kenny plus quelques "guest stars" comme le chef. La transposition en 3D des gnomes est très réussie et l'apport des voix originales ravira les accros. Basiquement, le jeu est un Doom-like qui vous met aux prises avec des dindes rendues folles par des petits gris malicieux. Les armes sont toutes plus délirantes les unes que les autres. Le tout donne une ambiance cartoonesque assez réjouissante même si les graphistes ne se sont pas surpassés en nous offrant le minimum syndical. Ceux qui ne connaissent pas la série n'accrocheront sans doute pas au jeu puisque celui-ci est on ne peut plus bourrin. Les ennemis vous foncent généralement droit dessus et sont dotés d'une intelligence artificielle de blatte. D'autre part, il m'a été impossible d'essayer la partie multijoueur puisque celle-ci plantait systématiquement et le jeu solo comporte quelques bugs. Les aficionados de South Park (dont je fait partie) peuvent rajouter 20% à la note tandis que les autres (les pôôôvres) ôteront autant de points qu'ils le souhaitent. ***Rodolphe***

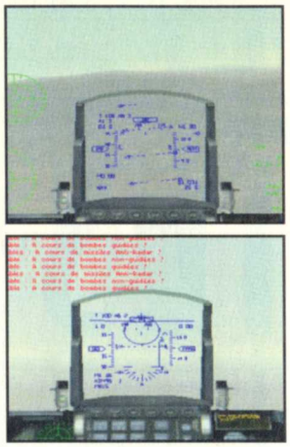


DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : IGUANA ENTERTAINMENT

68% intérêt : ★★★★★ réalisation : ★★★★★

SIMULATEUR DE VOL | MINIMUM: PENTIUM 166 | CONSEILLÉ: PENTIUM II 266

F16 AGRESSOR



F16 Agressor n'est pas la catastrophe de Top Gun, mais il n'en est pas très loin. Le réalisme est très limité, sans doute pour se mettre au niveau des graphismes simplistes, les sons sont médiocres, et il n'y a pas de vrai système de campagnes mais juste des missions sans intérêt qui s'enchaînent. Une seule chose est réussie : la représentation graphique du F16, mais de là à dire que c'est un jeu médiocre, je n'hésite pas une seconde et je vous l'affirme. Allez, si vous voulez vraiment un simulateur pas trop compliqué et beau, rabattez-vous sur les titres de Novalogic (comme F16 Muti-Role Fighter) : c'est quand même mieux, beaucoup mieux même. ***Jeff***

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : VIRGIN

35% intérêt : ★★★★★ réalisation : ★★★★★

PEUGEOT SPORT GRAND TOURING

COURSE | MINIMUM: PENTIUM 166 | CONSEILLÉ: PENTIUM 200

Depuis Gran Turismo sur PlayStation, on guettait la réponse d'un développeur sur PC. Avec le potentiel de nos machines, on est tout de même en droit d'attendre un jeu digne de ce nom quand on parle de Super Tourisme. Mais ma foi, ce n'est pas avec notre "Pigeot" national que cela va changer… On regrette que Peugeot, sous prétexte de dynamiser son image, s'embarque dans une aventure aussi hasardeuse que ce Peugeot Sport Grand Touring. En fait, ce jeu possède un excellent moteur 3D, avec des voitures bien modélisées, une animation fluide. Malheureusement, la jouabilité et les sensations de pilotage ne sont absolument pas à la hauteur de l'aspect graphique du jeu. Le pilotage est en effet totalement imprécis et hasardeux, avec des voitures au roulis démesuré et beaucoup trop hautes pour faire "Racing". Nous avons donc huit voitures au total, et autant de circuits. Les modes de jeu sont également des grands classiques : Arcade, Championnat, Contre la montre. Le championnat est le seul moyen de pouvoir descendre dans la mécanique et de régler sa voiture. Les possibilités offertes sont suffisantes pour que le novice s'y perde, mais l'amateur éclairé n'obtiendra pas satisfaction devant ces menus dénués de toute illustration. Voilà donc un jeu de voitures qui n'est pas un modèle du genre et qu'on oubliera, très vite. ***François***

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : EMPIRE INTERACTIVE / UBI SOFT

51% intérêt : ★★★★★ réalisation : ★★★★★

RETURN TO KRONDOR

JEU DE RÔLE | MINIMUM: PENTIUM 166 | CONSEILLÉ: PENTIUM 233

Passons sur le scénario, vu et revu. Vous incarnez cinq personnages (au début, vous êtes seul) et vous devez retrouver un objet magique qui a été dérobé. Voilà, c'est la suite de Betrayal At Krondor, toujours tiré des bouquins de Raymond Feist. C'est toujours aussi médiocre et c'est une vraie caverne d'Ali Baba de bugs. Y'en a dans tous les sens. Pas des bugs qui vont faire exploser la machine mais des bugs d'interface. On commence par le pointeur souris : on déplace ce curseur sur l'écran et parfois, il change de forme ; alors on clique à cet endroit là, le perso se déplace et puis rien : pas de changement de caméra, pas d'objet, que dalle. En revanche, on change de vue caméra n'importe quand et n'importe comment et dans un endroit très simple, on arrive à se pommer. Les combats sont catastrophiques. On a du mal à sélectionner sa cible. Y'a un côté jeu de rôles mais la création du personnage est inexistante. C'est ultra mal foutu dans l'ensemble. Il ne se passe rien, à l'exception des combats. De plus, on ne peut pas faire courir le personnage ! Et il se déplace parfois dans des lieux très vastes. C'est stupide, car ce jeu a tout pour être assez bien foutu. L'inventaire est grand, il existe plus de 60 sorts, vous pouvez créer vous-même des potions et il y a 180 personnages non joueurs. Mais outre tous ces bugs, c'est carrément moche. ***Léo de Urlevan***

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : PYROTECHNIX / SIERRA

39% intérêt : ★★★★★ réalisation : ★★★★★

CE MOIS-CI, IL N'Y A PAS BEAUCOUP DE JEUX. MAIS QUELLE QUALITÉ, LES AMIS !!! LES HITS DE L'AN DERNIER SONT DANS CETTE RUBRIQUE ; JE ME DEMANDE MÊME SI C'EST BIEN LA PEINE DE LIRE LES TESTS DE CE NUMÉRO. ENFIN BON, SI, ALLEZ-Y QUAND MÊME... APRÈS ! QUE VOULEZ-VOUS, FAUT BIEN QUE JE VENDE UN PEU MA RUBRIQUE ! Léo de Urlevan

PETITES BOURSES

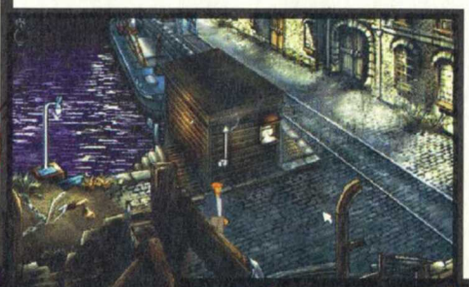
SCREAMER RALLY

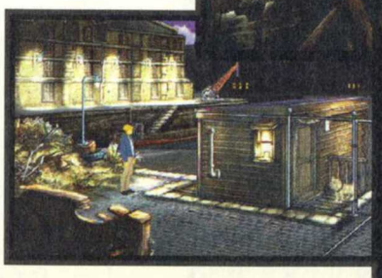
Voici le top du top de la course de rallye. Lorsque l'on regarde les images, on s'aperçoit déjà d'une chose : c'est extrêmement beau. Mais des images ne retranscrivent pas la fluidité ni l'émotion qui s'empare du joueur de Screamer Rally lorsqu'il réalise ses premiers dérapages. Toute la conduite se fait en anticipant chaque virage, un peu comme dans Sega Rally sur Saturn, pour ceux qui connaissent. Il faut bien connaître les circuits et là, ça devient magique. Évidemment, il faut faire le meilleur temps ; ce n'est pas de la conduite, c'est de la sculpture ; de la sculpture de trajectoire en forêt, dans la boue, sur des pavés ou même sur de la neige, dans des décors qui sont magnifiques et variés.

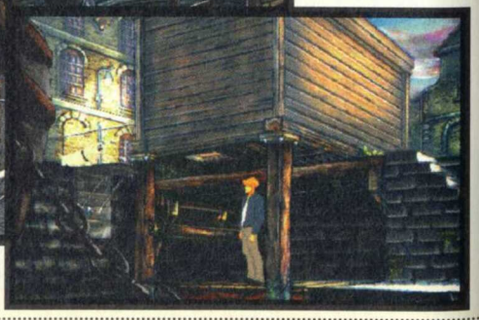
Je rappelle tout de même que Screamer 2 est également disponible dans la gamme White Label de Virgin et que si vous aviez lu des critiques peu élogieuses sur le jeu au moment de sa sortie, il est temps de rétablir la vérité sur sa qualité dans la gamme White Label. En effet, Screamer 2 à 100 balles, c'est surtout l'intégration d'un patch 3DFx qui le rend aussi génial (et aussi jouable) que Screamer Rally. Si mes calculs sont exacts, les deux sont à 200 balles et ça fait... au moins six mois de bonheur total.

Éditeur : Virgin
Configuration requise : Pentium 166, carte 3DFX conseillée
Prix : 100 F env.
Testé dans PC Soluces N°13

LES BOUCLIERS DE QUETZCOATL







Vous vous souvenez des chevaliers de Baphomet ? Ce jeu en est la suite. Une suite digne d'intérêt et toujours aussi belle.

Nico, votre amie la journaliste, vient d'être enlevée. Au moment de sa disparition, elle enquêtait sur ce qu'elle croyait être un trafic de drogue. En fait, il s'agissait d'un véritable commerce d'antiquités d'Amérique du Sud et elle était sur le point de percer le mystère ; vous devrez bien entendu la retrouver en explorant de nombreux pays et villes, un peu à la façon d'Indiana Jones ; vous passerez de Paris à Marseille en poussant jusqu'aux Caraïbes et au Mexique.

Certains trouvent qu'il y a trop de dialogues. C'est un fait, mais c'est un jeu d'aventure et les voix françaises sont particulièrement réussies. C'est donc moyennement gênant. Et puis, pour ceux qui connaissent les chevaliers de Baphomet, sachez qu'il n'y a pas plus de voix. Signalons au passage que Les Chevaliers de Baphomet est lui aussi disponible dans la gamme White Label. Si mes calculs sont exacts, les deux sont à 200 balles et ça fait là aussi... au moins six mois de bonheur total.

Éditeur : Virgin
Configuration requise : Pentium 133
Prix : 100 F env.
Testé dans PC Soluces N°12

Flight Unlimited 2

Les simulateurs d'avions civils sont sans doute les jeux les plus ambitieux jamais réalisés. La série des Flight Simulator, par exemple, est censée reproduire les aéroports de la terre entière. Malheureusement, certaines régions sont un peu bâclées et la compréhension des installations est parfois rebutante.

Mais Flight Unlimited 2 est là pour vous réconcilier avec ce type de simulateur. C'est la crème de la crème, aussi bien graphiquement que ludiquement. Car avouons-le, ce type de jeu manque un peu de piquant par moment. Voler de Paris CdG à Londres à Birmingham BHX à part au décollage ou à l'atterrissage, c'est un peu comme dans la vraie vie : emmerdant. Dans Flight Unlimited 2, on a des missions, des sortes de défis rigolos qui vous mettent parfois dans des situations périlleuses. Vous devrez par exemple survoler un stade pour balancer des tracts, libérer un gangster de la prison d'Alcatraz, atterrir avec des organes vitaux dans votre appareil en vue d'une transplantation avec un vent du tonnerre ou vous poser... sans train d'atterrissage ! Tout ceci est vraiment passionnant.

Alors, c'est beaucoup mieux que Flight Simulator ? Ben, en fait, ce n'est pas le même jeu puisque FU2 se "contente" de représenter toute la région autour de San Francisco (une zone d'environ 100 miles nautiques sur 80). Mais tout est très bien fait, la ville de San Francisco très bien modelisée, et d'une manière générale, l'ensemble est très beau. On atteint des sommets avec de simples gouttes d'eau. Celles qui se collent le long du cockpit et qui descendent lentement. À la limite du photo-réalisme... Le pilotage est, lui aussi, très bien rendu puisque l'on sent bien les différences de pilotage entre les différents modèles d'avions disponibles.

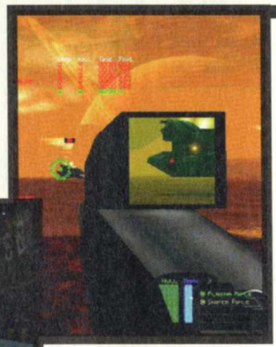
Éditeur : Eidos
Configuration requise : Pentium II 200
Prix : 150 F env.
Testé dans PC Soluces N°14

Redline Racer

Ça, c'est le jeu qui a détrôné Moto Racer. Tous les deux sont des jeux d'arcade (pas de la simulation pure) et par conséquent, ils sont plus que fun. Redline détrône Moto Racer sur la vitesse d'affichage ; les décors sont plus beaux. Moto Racer contient deux types de course, vous le savez sans doute : le cross et la route. Redline Racer n'a qu'un seul mode, on ne joue que sur des routières, mais les circuits sont tout de même assez cabossés pour avoir un bon compromis entre les terrains boueux et glissants et le bitume des voies rapides. Redline est tout de même très technique et beaucoup plus difficile que Moto Racer, mais au bout de quelques heures de jeu, la prise en main est faite et c'est parti pour un long moment de bonheur.

Éditeur : Ubi Soft
Configuration requise : Pentium II 200, carte 3DFX
Prix : 100 F env.
Testé dans PC Soluces N°16

Battlezone



Quand on s'occupe d'une rubrique comme celle-ci, un titre pareil, c'est ce qui peut nous arriver de mieux. C'est la crème de la crème pour le joueur, la cerise sur le gâteau, le steak dans le filet, la viande dans les spaghetti bolognaise. Un des meilleurs jeux de l'an dernier arrive et on ne s'attendait pas à le voir débouler comme ça dans cette rubrique. J'en suis encore tout retourné.

Alors voilà ; au début du jeu, un conflit oppose Russes et Américains sur la Lune. Ensuite, ils vont se réunir pour affronter les Martiens. Ça paraît con comme ça, mais au niveau du jeu en lui-même, c'est un des trucs les plus créatifs de l'an passé. Il s'agit d'un jeu de stratégie en temps réel. Ainsi, on y édifie des chantiers de construction des tourelles de défense, des bâtiments pour récupérer des ressources (métal et électricité) et on y fabrique des véhicules qui mettront sur la tronche à l'ennemi. La grande innovation, c'est que l'on peut se retrouver à l'intérieur des véhicules que l'on fabrique et les piloter. Les véhicules ne sont pas très variés mais on peut les armer de nombreuses façons différentes. L'ensemble du jeu est très cohérent (recyclage des carcasses de véhicules détruits, récupération des armes sur la surface des planètes...) et la difficulté est bien dosée, même si cela devient un peu l'enfer à la fin du jeu.

Par contre, la prise en main est vraiment difficile : il y a beaucoup de raccourcis claviers obligatoires pour pouvoir construire des bâtiments, créer des unités, donner des ordres aux équipiers et conduire soi-même un véhicule. Mais le jeu en vaut la chandelle.

Éditeur : Ubi soft
Configuration requise : Pentium 166, carte 3DFX
Prix : 100 F env.
Testé dans PC Soluces N°16

Actua Soccer 2

Si... Avec des "si", on mettrait Paris en bouteille. Mais je ne peux m'empêcher de penser que si la série des Fifa n'existait pas, Actua Soccer 2 serait un des meilleurs jeux de foot. Mais Fifa existe, on en connaît toutes les versions, toutes plus sublimes les unes que les autres. L'animation des personnages d'Actua est fluide, la jouabilité au rendez-vous ; les matches sont commentés par Grégoire Margotton et on peut opposer 64 équipes internationales. Malheureusement, la qualité du graphisme laisse un peu à désirer. Et en face, y'a Fifa 99...

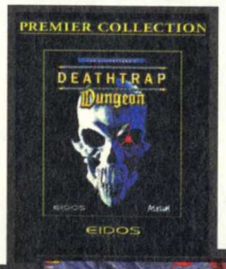
Éditeur : Eidos
Configuration requise : Pentium 166
Prix : 100 F env.
Testé dans PC Soluces N°14

PETITES BOURSES

ULTIMATE RACE PRO

Encore une course de voitures très sympathique. Vous voyez les bornes d'arcade modernes, celles où l'on s'assoit dans un fauteuil pas confortable, avec des pédales pour les pieds et un volant pour les mains. Ben là, c'est pareil, mais chez vous. C'est graphiquement irréprochable, extrêmement rapide et vraiment fun. Comme dans la plupart des jeux de course, il faut connaître les circuits sur le bout des doigts et ne pas faire une seule faute. Mis à part dans les premiers circuits, relativement simples, il faudra toujours négocier les virages en dérapage. Ces derniers sont des plus violents puisqu'ils sont parfois en épingle à cheveux. Les 180° se succèdent, sans trop se ressembler, variété des décors oblige. Pour vous donner une idée, les tracés ressemblent à ceux du add-on de POD, vraiment tortueux.

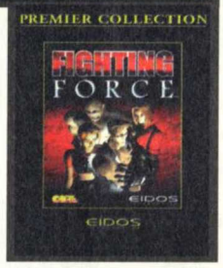
Éditeur : Ubi Soft
Configuration requise : Pentium 200, carte 3DFX
Prix : 100 F env.
Testé dans PC Soluces N°15



DEATHTRAP DUNGEON

Voilà un jeu dont on a beaucoup entendu parler, mais un peu décevant. On y incarne un chevalier équipé d'une grosse épée et chargé de tuer tout le monde. Au menu, de la magie, des combats sanglants. On sent bien qu'Eidos a voulu approfondir le filon Tomb Raider un peu plus loin. Mais techniquement, c'est moins bien réussi. En outre, c'est pas Lara Croft, mais un mec, le héros. Alors du coup, la sauce prend moins bien. Et puis les Tomb Raider-like, on en a eu l'overdose cette année ; c'était peut-être celui de trop. Enfin, à ce prix-là, la pilule passe un peu mieux. Voilà typiquement le produit qui aurait dû sortir dans cette gamme dès sa sortie.

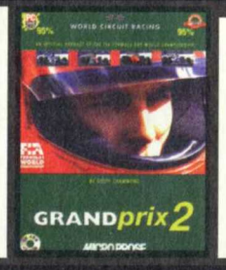
Éditeur : Eidos
Configuration requise : Pentium II 200
Prix : 100 F env.
Testé dans PC Soluces N°17



FIGHTING FORCE

Voilà un jeu de baston très original, à l'ancienne serait-on tenté de dire. Il y a quelques années en effet on trouvait les Giana Sisters et autres Renégade qui vous faisaient vous balader dans une ville, affrontant les ennemis l'un après l'autre. Eh bien là, c'est pareil sauf que techniquement ça s'est grandement amélioré. Tout est en 3D et il n'est pas rare d'admirer certains effets spéciaux made in chipset Voodoo. En effet, graphiquement, tout est très travaillé. Il y a une grande interaction entre les personnages et les éléments du décor. Une seule ombre au tableau, mais elle est de taille : le maniement des personnages est plus qu'approximatif et la jouabilité s'en ressent énormément. Ajoutez à cela une durée de vie assez courte, il ne vous reste plus qu'un produit très beau mais un peu gâché. Une fois de plus, à ce prix-là, c'est tout de même une très bonne affaire.

Éditeur : Eidos
Configuration requise : Pentium II 200
Prix : 100 F env.
Testé dans PC Soluces N°15



GRAND PRIX 2

Jusqu'à la sortie de Monaco Racing Simulation 2, c'était le meilleur jeu de F1 sur PC. Mais maintenant il faut bien reconnaître que techniquement il est complètement dépassé. Mais ça a aussi du bon ; cela signifie que sur les machines actuelles, il tournera parfaitement ce qui était loin d'être le cas jusqu'à il y a peu. En SVGA, il est très beau et le réalisme est très bien rendu. Seule ombre au tableau : pas de mode Multijoueur. C'est son seul défaut. Et puis, il ne gère pas les cartes 3Dfx. Mis à part ça, rien à redire.

Éditeur : Microprose
Configuration requise : Pentium II 200
Prix : 100 F env.

add-ons

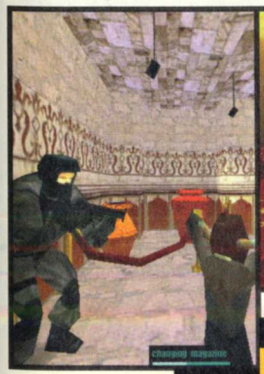
Pour explorer à fond un jeu, rien ne vaut un bon cheat code et grâce à nous, on peut dire que vous ne loupez rien de vos jeux. Mais il y a aussi la solution "add-on", ces produits qui complètent considérablement un jeu ou mieux, qui comblent des lacunes. Ce mois-ci, la moisson n'est pas trop mal.

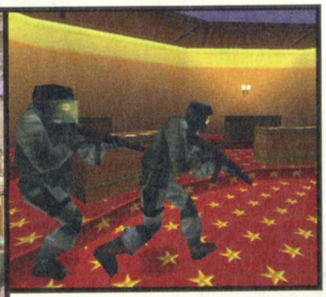
Léo de Urlevan

Eagle Watch

Pour : Rainbow Six - Editeur : Take 2
Add-on officiel : oui - Intérêt : ****

Ceux qui ont apprécié Rainbow Six vont se régaler. Cet add-on est en effet un grand cru. Bon, les graphismes sont toujours un peu les mêmes (quoique... on dirait que les textures ont été améliorées) et donc, c'est moyennement beau. Mais ce coup-ci, les amis, Take 2 a trouvé moyen de nous impliquer d'avantage encore dans l'action. Comment ? Eh bien, tout simplement en vous faisant opérer en des lieux célèbres : Sénat américain (le Capitole), Cité Interdite, Taj Mahal ou encore Big Ben et les chambres du Parlement. Quatre nouveaux personnages rejoignent l'équipe, dont un Français. Ils auront à leur disposition trois nouvelles armes. Mais le plus intéressant reste sans aucun doute le fait qu'on puisse jouer à six nouveaux modes en Multijoueur.
On devra par exemple désamorcer une bombe en un temps limité, tuer le général ennemi (deux modes différents, l'un où le commando est regroupé, l'autre où ses membres sont dis séminés), commencer une partie avec les membres de l'équipe éparpillés et une mission à accomplir et puis, finalement, une sorte de Deathmatch en mode coopératif, le survivant faisant gagner son équipe. Bref, de grands moments de bonheur pour les militaires en herbe, réformés P4.





South West England

Pour : Microsoft Flight Simulator - Editeur : Take 2
Add-on officiel : non - Intérêt : *

Bon, autant on peut trouver un intérêt à Flight Sim, autant on n'en a vraiment rien à carrer de celui-là, qui se passe dans l'Angleterre du Sud-Ouest. Du coup, on rejoue à Flight Sim sans passer par cette zone ininteressante au possible. On passe plutôt par Londres, on survole Wembley, en se disant qu'on leur a donné une bonne leçon. 2-0 chez eux, quelle démonstration, quel brio. Quelle humiliation... Pour ce qui est de l'Angleterre du Sud-Ouest, ben... je n'ai vraiment rien à dire, sinon que les textures sont aussi hideuses que partout ailleurs. Ah, si, je dois vous dire que le jeu compte tout de même quelques nouveaux aéroports britanniques tel que celui de Newcastle.

C'est pour bientôt

Baldur's Gate : Récits de la côte de l'Épée

Le titre français n'est pas définitif et on en sait très peu sur cette extension qui sortira en avril et en français ! L'histoire se déroulera en deux nouveaux chapitres (les chapitres 8 et 9 pour la continuité) sur une île au large de la côte de l'Épée que nous connaissons si bien pour l'avoir arpentée en tout sens dans Baldur's Gate. Il faudra combattre une force démoniaque et aussi enquêter sur des activités mystérieuses près de la tour de Durlag, connue pour être truffée de pièges, d'illusions et de monstres encore jamais vus. La grande question que tous les fans se posent et moi le premier, est de savoir si l'on pourra dépasser la limite des 89.000 points d'expérience et si on aura accès à tous les sorts de niveau 5 et supérieurs. À mon avis, Interplay tranchera sûrement la poire en deux et ne permettra de monter que de quelques niveaux : les personnages de quinzième niveau, ce n'est pas pour tout de suite !

6 raisons de braquer votre grand-mère

$hopping

ACS 45.1 Powercube Multimedia System

Altec Lansing est réputée pour la qualité de ses enceintes, une image de marque qui n'est en aucun cas usurpée. Ce kit d'enceintes, composé de deux satellites et d'un caisson de basses devrait vous coller au mur lorsque vous jouerez à un bon jeu d'action (Half-Life ?). Chaque composant est doté d'une puissance réelle de 12 Watts, ce qui est amplement suffisant pour faire descendre le voisin du dessus ou pour recevoir la visite des représentants de la loi à des heures tardives. Bref, voilà une solution d'excellente qualité pour un prix plancher. Qui dit mieux ?

Constructeur : Altec Lansing
Prix : env. 650 FTTC

Blackhawk

Gravis nous a habitués à des gamepad pour PC de bonne facture, et le voici qui offre à nos yeux ébahis un joystick destiné aux simulateurs de vol. Comportant une molette des gaz et quatre boutons de tir, il conviendra parfaitement aux simulateurs de vol assez simples, l'absence de palonnier ou de manette des gaz complète s'avérant handicapante à la longue. Mais pour 200 F environ, on ne va pas se plaindre, ce joystick se révélant ergonomique et somme toute assez beau.

Constructeur : Gravis
Prix : env. 200 FTTC

Webracer

"Oh ! Behave !", dirait Austin Power devant la nouvelle souris de Kensington. Cette souris destinée à la navigation Internet vous permet de passer d'une page à l'autre, de faire défiler le contenu des pages, de l'imprimer, de le réactualiser ou d'en stopper le chargement. On peut même consulter et envoyer des mails à l'aide d'une touche dédiée. De plus, il est possible de mémoriser six pages Internet pour y accéder directement d'un clic de souris. Enfin, la croix directionnelle permet de se déplacer très simplement à travers les Favoris... Franchement, cette souris mérite le Grand Prix International de la Souris Hi-Tech. Bravo, Kensington, bravo ! Enfin du nouveau depuis l'invention de la molette. Et elle ne vaut pas "One million dollars ! "

Constructeur : Kensington
Prix : env. 300 FTTC

Orbit

C'est sûr, après le Webracer, l'Orbit fait pâle figure. Mais ce trackball a tout pour plaire à ceux qui cherchent à se faire de la place sur le bureau. Beau de par sa simplicité, ce périphérique d'entrée ne révolutionne pas le monde du PC, mais rend de fiers services, ce qui est le plus important !

Constructeur : Kensington
Prix : env. 200 FTTC

Photocam

Trust, spécialiste du périphérique pour PC à prix plancher, nous propose son appareil photo numérique à moins de 1000 F. Certes, à ce prix-là, oubliez le zoom optique, le mégapixel et la mémoire de 8 Mo. Doté d'une résolution de 640 points par 480, d'une mémoire de 1 Mo permettant de stocker jusqu'à 20 images au format Jpeg basse résolution (seulement 10 images en 640 x 480), il représente l'une des meilleures solutions en rapport qualité/prix pour ceux qui cherchent à égayer leur page Web. Il est livré avec flash et logiciel de retouche photo.

Constructeur : Trust

Prix : env. 1000 FTTC

Wicked3D Eyescreamer

Voici l'objet du mois, sans aucun doute : ces lunettes permettent en effet de voir en vraie 3D. Un contrôleur envoie des signaux aux verres qui s'obscurcissent à tour de rôle pour que chaque œil voit une image propre. L'effet de profondeur peut donc être reproduit, et même être impressionnant dans les Doom-Like. Il vous faudra une configuration bien particulière, puisqu'elle devra se composer d'un PC puissant, d'une carte accélératrice à base de Voodoo2, et d'un moniteur supportant au minimum un taux de rafraîchissement de 100 Hz. L'avantage, c'est que ces lunettes sont compatibles avec les titres Glide et Direct3D, soit plus d'une centaine de jeux ! Le prix à payer est certes élevé pour ce gadget, mais on ne pouvait pas s'empêcher de vous présenter l'outil qui rendra Half-Life encore plus génial !

Constructeur : Metabyte

Prix : env. 1000 FTTC

Le lexique de PC Soluces

Pour comprendre tout ce qu'on vous raconte en clair...

3Dfx
Société qui a créé les puces Voodoo (Voodoo Rush, Voodoo Graphic et Voodoo 2). On l'associe généralement aux cartes architecturées autour du Voodoo Graphic (Monster 3D, Maxi Gamer, Righteous 3D...).

AGP
Accelerated Graphic Port. Port dédié aux cartes graphiques sur les cartes-mères permettant d'accélérer l'affichage. Les données ne transitent plus de la mémoire centrale à la mémoire vidéo en passant le bus PCI, assez lent, du PC, mais par un bus spécial. Il est même possible de stocker les données vidéo dans la mémoire centrale, moins chère et plus importante que la mémoire de la carte graphique.

Anti-aliasing
Anti-crénelage. Technique permettant d'éliminer l'effet de créneau sur les bords des objets 3D. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

Benchmark
C'est un programme qui sert à tester les performances d'un matériel, d'un périphérique. On utilisera par exemple un benchmark vidéo pour voir la vitesse d'affichage d'une carte graphique.

Chipset
Ensemble de composants. Un chipset est l'ensemble des composants formant une famille de matériels. Le chipset 3Dfx est, par exemple, l'ensemble des puces nécessaires à la création d'une carte dite 3Dfx. C'est ce chipset qui gère la 3D.

Clipping
Effet d'apparition soudaine des objets 3D dans le champ de vision du joueur. Cela est dû au fait que le nombre d'objets affichés ayant une limite, il faut fixer un seuil de distance au-delà duquel plus rien n'est affiché. Fort heureusement, de nombreuses techniques existent pour pallier ce genre d'inconvénients, dont le fogging.

Dessin Bitmap
C'est un dessin composé de points (ou pixels).

Dessin vectoriel
C'est un dessin composé uniquement de lignes (vecteurs). L'intérêt de ce genre d'images, c'est qu'on peut changer leur taille (zoom ou dézoom) sans altérer le dessin d'origine. Les images vectorielles sont souvent moins belles que les images Bitmap.

Dual-Texture
Plaquage de deux textures superposées sur une même face d'un objet 3D. Cela permet un rendu plus réaliste du ciel, par exemple. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

Écran splitté
Division en deux de l'écran dans le sens horizontal ou vertical permettant à deux joueurs de jouer simultanément.

FMV
Full Motion Video (cf. scène cinématique).

FPS
Frame Per Second. Nombre de trames affichées à la seconde par un jeu ; «110 fps» signifie donc 110 demi-images par seconde, une trame représentant les lignes paires ou impaires de l'écran.

Gameplay
C'est la jouabilité d'un jeu. C'est le plaisir de jouer immédiat grâce à une prise en main excellente, une difficulté bien dosée et une grande variété. C'est donc moins l'apparence que le fond qui détermine le gameplay d'un jeu.

Glide
Bibliothèque de fonctions de calcul en temps réel de scènes 3D propres aux cartes accélératrices 3Dfx Voodoo Graphic.

IA
C'est l'acronyme d'Intelligence Artificielle. On appelle ainsi la partie d'un programme informatique qui est chargée de simuler le rôle d'un adversaire humain. Plus l'IA est performante, plus les adversaires auront un comportement proche de celui de personnages réels.

Lens Flare
Effet d'éblouissement de l'objectif d'une caméra par une source lumineuse trop importante (le soleil par exemple), occasionnant l'apparition de ronds surexposés à l'image. Ce problème des objectifs est simulé dans les jeux pour renforcer l'impression de réalisme ! C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

Light Sourcing
Calcul de l'éclairement des surfaces en fonction de sources lumineuses ou colorées. Permet de rendre l'effet des flammes sur les objets ou l'éclairement de couloir par le passage d'un rayon laser rouge ou vert, par exemple. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

Mhz
MégaHertz. Soit un million de Hertz. Cette unité représente le nombre de cycles par seconde. Un processeur cadencé à 333 MHz effectue donc 333 millions de cycles par seconde.

Mip-mapping
Utilisation de plusieurs tailles de textures affichées en fonction de leur distance par rapport à la «caméra». Cela accélère l'affichage des objets 3D. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

Ombrage de Gouraud
Méthode de calcul de l'éclairement des surfaces de façon réaliste. Cela évite d'avoir un gros rond éclairé entouré d'une soudaine zone d'ombre. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

PowerVR
Processeur de calcul 3D développé par Nec. Sa nouvelle version, la PCX2, équipe les cartes accélératrices 3D Apocalypse 3Dx de Videologic, Matrox M3D et la future console Katana de Sega.

RPG
C'est l'acronyme de Role Playing Game ou jeu de rôles (JDR) en français. À l'origine, c'est une forme de jeu où des joueurs se réunissent autour d'une table pour incarner des personnages dans un univers imaginaire, sous la direction d'un maître de donjon. La version informatique du RPG consiste surtout à incarner un personnage dont on gère les caractérisitiques (qui s'améliorent avec l'expérience) et l'inventaire (où se trouvent de nombreuses armes) afin de mener une aventure où les combats ont la part belle.

Scène cinématique
Séquence non interactive d'un jeu présentant le déroulement du scénario. Ce sont des séquences vidéo.

Tri-linear Filtering
Association du Bi-linear Filtering et du Mip-Mapping. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

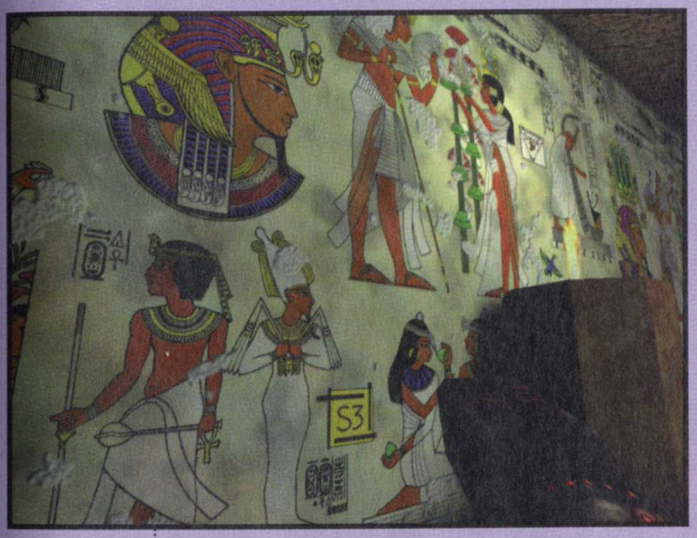
CRASH TEST

Voodoo2, i740, Banshee, TnT, Savage3D ou Rage128 ?... On ne savait déjà plus à quel saint se vouer et ce n'est pas l'arrivée de la relève qui va arranger les choses. En effet, alors que S3 tente un retour en force avec le circuit graphique Savage4, 3Dfx semble vouloir tuer la concurrence avec le chipset Voodoo3, toujours plus rapide et puissant. Inventaire des forces en présence...

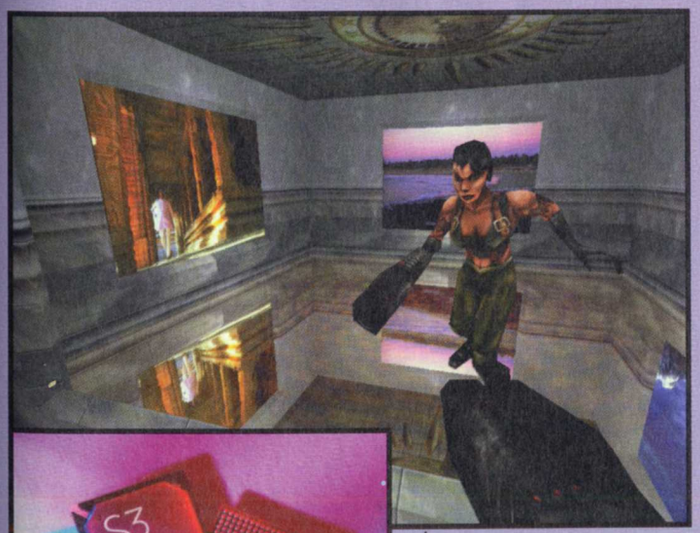
Voodoo3 et Savage4

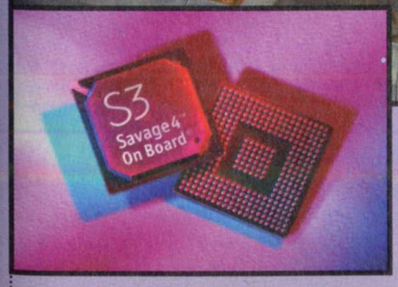
Le vaudou contre le sauvage !

Nous voici donc en présence des deux cartes annoncées comme étant les plus puissantes du moment par leurs développeurs respectifs. D'un côté, S3 avec son circuit Savage4, S3 qui n'a jamais été le fondeur le plus apprécié des joueurs PC, S3 dont le nom est associé à des cartes graphiques peu chères et peu puissantes... De l'autre, 3Dfx, monsieur Standard, le fondeur qui a fait des circuits graphiques 3D un marché ultra juteux, qui a toujours su se montrer le plus conquérant, bénéficiant d'une image de marque excellente auprès du public, de fonds importants et d'un savoir-faire incomparable : 3Dfx, donc, nous présente le Voodoo3. Le combat est inégal, mais rien n'est joué, comme vous allez le constater.



Les textures en 2000x2000 permettent d'obtenir ce genre de résultat incroyable : pas la peine d'en rêver avec une 3Dfx ou autre !





Sur Savage4, en 1024x768, Unreal tourne sans à-coups, même en gérant tous ces reflets !

Chez S3, on ne fait pas les choses à moitié quand on décide de conquérir une grosse part du marché des cartes accélératrices 3D. Il faut savoir que le circuit Savage4 a bénéficié d'une licence croisée avec Intel, et que S3 a accès aux ressources de Microsoft pour le développement de DirectX. En effet, DirectX 6 intègre déjà le S3TC. Derrière ce nom barbare se cache une technique de compression des textures (la S3 Texture Compression), qui permet, d'une part, de les transférer plus vite, et d'autre part, de les intégrer aux jeux en grand nombre. S3 parle même d'une version d'Unreal Tournament avec 1 Go de textures sur un seul CD-Rom ! Autant dire que les graphistes ont du pain sur la planche et jouissent d'une liberté de manœuvre incroyable.

Savage4 : comme une bête !

Concernant Intel, S3 en est l'un des partenaires pour la validation du standard AGP 4X. En effet, si les premiers modèles de Savage4 seront en AGP 2X, on pourra les faire évoluer vers l'AGP 4X, possibilité certes intéressante, mais aucunement prise en compte dans les jeux actuels !

On trouvera donc deux modèles : le Savage4 GT, en AGP 2X embarquant 16 Mo de mémoire cadencée à 125 MHz, et le Savage4 Pro, en AGP 4X embarquant 32 Mo de RAM à 143 MHz... Des monstres, en somme. Les premiers modèles de cartes graphiques architecturées autour du Savage4 devraient apparaître aux alentours de mars ou avril, le prix du circuit seul pour les fabricants de cartes 3D devant tourner autour de 150 F pour 10.000 unités. Autant dire que ces cartes devraient être abordables pour l'utilisateur final !

Mais tout ça, ce ne sont que chiffres et termes techniques. Qu'en est-il de la carte et des jeux qui en tirent parti ? Fabuleux, tout simplement. Quand on voit tourner une version optimisée d'Unreal sur cette carte, on n'en croit pas ses yeux. Les textures sont extraordinairement fines et complexes, puisque leur taille maximale est de 2.000 pixels de côté, ce qui permet de texturer les objets avec énormément de réalisme. En effet, les autres cartes se contentent généralement d'une taille maximale de 256 pixels. Du coup, on peut voir des murs extraordinaires, texturés à partir de photographies de tags prises à Los Angeles, très finement détaillées puisqu'on distingue même les défauts du mur, grâce à un bumpmapping très fin. De plus, le rendering s'effectue en 32 bits, pour encore plus de réalisme. La puissance de la carte permet l'utilisation de plusieurs textures animées, dont certaines sont transparentes, en 1024x768 sur un Pentium II sans que cela saccade ! Avouons-le tout net, les millions de couleurs, les textures très fines, la haute résolution et l'animation sans faille nous plongent au cœur du jeu comme jamais ! Et Unreal n'est qu'un début, puisque sont prévues pour le Savage4 des versions optimisées de Quake 3 Arena, Half-Life, Anachronox ou encore Expandable... Qu'Intel et Microsoft lui soient associés ne peut que nous confirmer le sérieux de S3 qui annonce un retour fracassant ! Retour qui semble faire baver d'envie Diamond qui pourrait annoncer une carte utilisant le Savage4.

Voodoo 3 : une longueur d'avance

Si le Savage4 nous a semblé vraiment prometteur et digne d'intérêt, de son côté, 3Dfx ne s'endort pas sur ses lauriers... Et l'on se doute que le leader ne va pas rester bras croisés.

CRASH TEST

Voodoo3 et Savage4

Quake II pourra tourner en 1600x1200 avec une carte Voodoo3 !

Avec une Voodoo3, on pourra faire tourner Unreal en 1024x768, et même au-delà !

Shogo en 1600x1200... Mieux vaut disposer d'un moniteur imposant pour en profiter !

3Dfx est donc attaqué de partout, ce qui explique que ses modèles se succèdent à un rythme effréné. Si l'on demande à Greg Ballard, PDG de 3Dfx, la raison de cette effervescence, qui a tendance à plonger les joueurs dans une confusion désagréable (c'est laquelle, la meilleure carte 3D ?), il répond très simplement : "Si l'on ne sortait pas le Voodoo3, la concurrence aurait raison de nous. Mais nous n'obligeons personne à upgrader son PC. Nous en offrons simplement la possibilité". Et c'est vrai, puisque ce nouveau circuit graphique reste intégralement compatible avec les différents chipsets Voodoo. Les jeux Glide tourneront mieux sur un Voodoo3, mais un Voodoo Graphics parviendra toujours à les faire fonctionner.

C'est d'ailleurs l'un des points forts de 3Dfx que d'offrir une parfaite compatibilité entre ses produits. Quel que soit le jeu que vous installez, il tournera de façon optimisée sur votre carte 3Dfx, que ce soit en mode Direct3D, en mode Glide ou OpenGL !

Mais qu'est-ce que le Voodoo3 ? C'est, "tout simplement", une puce 2D/3D correspondant à deux Voodoo2 (soit six circuits) et une puce Voodoo Banshee réunies : la folie ! Et les résultats, sans surprise, s'annoncent franchement impressionnants. En effet, lorsqu'on passe d'une Voodoo2 à une Voodoo3, voici les résultats annoncés par 3Dfx : de 3 millions à 7 millions de triangles par seconde, de 180 (ou 360 en mode SLI) à 366 millions de texels (pixels sur lesquels on applique une texture) par seconde...

Là encore, on aura droit à deux versions de la Voodoo3 : la Voodoo3 2000 affichant 250 Megatexels par seconde, pour les OEM (qui l'intégreront directement dans les PC), et la Voodoo3 3000, avec 366 Megatexels, vendue en boîte pour les possesseurs de PC. Toutes les deux sont AGP 1X et 2X, mais un modèle AGP 4X devrait faire son apparition plus tard dans l'année. Encore une fois, rares sont les jeux qui utilisent ces possibilités, ce qui n'handicape donc pas les cartes 3Dfx. Concernant la compression de textures, Brian Bruning, responsable des relations avec les développeurs de jeux, annonce que le S3TC n'est pas intéressant à ses yeux. Une technologie concurrente serait d'ailleurs à l'étude dans les labos de 3Dfx. Mais la puissance de ce circuit est d'ores et déjà évidente, puisque les jeux montrés (dont Requiem, Babylone 5 et Mars Maniacs) tournaient sans problème sur la carte. Le plus fou concerne Mars Maniacs, un jeu développé par des passionnées "dans leur garage", et qui est un jeu de course à la Dethkarz sans aucun clipping ! On voit donc la piste de façon très naturelle, le léger brouillard utilisé ne la masque pas brutalement. Concernant la mémoire, si la carte en embarquera 16 Mo, on ne sait pas encore si ce sera de la SDRAM ou de la SGRAM.

Mais la mauvaise nouvelle pour Diamond, Guillemot ou Creative, c'est que 3Dfx a racheté STB System, constructeur de cartes graphiques. Cela implique que 3Dfx ne se contentera plus de produire des circuits graphiques, mais qu'elle vendra sous son nom des cartes graphiques complètes. Son PDG, Greg Ballard, pense que cela simplifiera la vie du joueur, qui n'aura plus à se demander quel est le modèle de 3Dfx le plus puissant. Et puis, c'est toujours un peu plus d'argent qui va tomber dans l'escarcelle de 3Dfx Interactive ! Reste qu'un ou deux constructeurs de cartes pourraient bénéficier, en Europe seulement, d'une licence 3Dfx, mais ce ne sera ni Diamond ni Creative Labs... La guerre est bel et bien déclarée sur tous les fronts, et l'on n'est pas près d'élire définitivement le meilleur constructeur de carte 3D.

UN PEU DE PATIENCE !

SI VOUS N'ÊTES PAS TROP PRESSÉ, ATTENDEZ DONC LA SORTIE DE LA VOODOO3. EN EFFET, 3DFX INTERACTIVE ARRÊTE LA PRODUCTION DE VOODOO GRAPHICS, ET ANNONCE QUE LE VOODOO2 SERA LA PUCE D'ENTRÉE DE GAMME DE LA MARQUE. AUTANT DIRE QUE L'ON DEVRAIT POUVOIR TRÈS BIENTÔT BÉNÉFICIER DE CARTES 3D PUISSANTES À TRÈS BAS PRIX !

LES CARTES EN CHIFFRES

Nom	Mémoire	AGP	Rendering	DVD matériel	Taille max des textures	Prix pour 10.000 unités	Dispo
Savage4 GT	16 Mo	2X	32 bits	oui	2000x2000	25 $	mars 99
Savage4 Pro	32 Mo	4X	32 bits	oui	2000x2000	-	mars 99
Voodoo3	16 Mo	2X	32 bits	oui	256x256	45 $	avril 99

www.allocine.fr®

LE GUIDE NATIONAL DES SPECTATEURS DE CINEMA

AlloCiné est également joignable 24h/24 au 01 40 30 20 10 (appel non surtaxé)

Accès direct CINE
Soit 2463 (2F/appel + com. normale)
Ciné Live LE MAGAZINE DU CINÉMA
Europe 2
Photos : ©AlloCiné 1999 Tél : 01 53 53 51 51

TRICHE

À chaque fois, je me fais avoir ! Pour le premier CARMAGEDDON, Luis et moi vous avions dit qu'il n'y avait pas de codes. Propos d'ailleurs renforcés par l'un des développeurs du jeu. Le mois suivant, les codes étaient publiés dans PC Soluces.

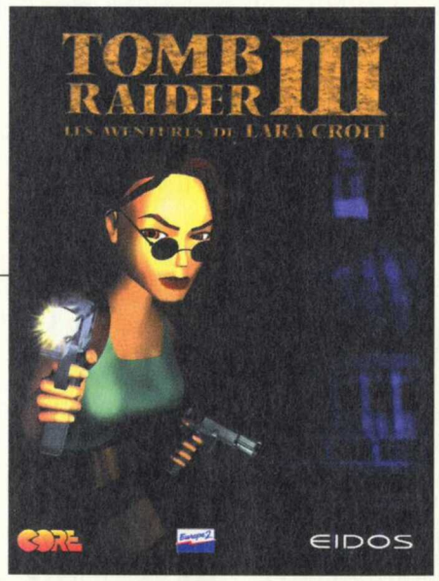
CARMAGEDDON 2 ? Même topo ou presque ! Cette fois, on reçoit les Cheat Codes directement avec le jeu. On se méfie, on essaye et ça ne fonctionne pas. Alors on s'empresse de crier la chose sur les toits. Erreur magistrale !

En effet, il s'avère que les codes fonctionnent mais pour les taper, il faut vraiment s'accrocher. D'ailleurs, Luis vous en parlera bien mieux que moi dans la deuxième partie de son guide.

Comme à chaque fois dans ces cas-là, je me retrouve à écrire, ne sachant trop comment me faire pardonner ! Alors, je baisse la tête, je jure que l'on ne m'y reprendra plus et j'espère que tout le monde oubliera.

Bon, en dehors de ça, je vous livre une ration de Cheat Codes et d'astuces diverses. Comme toujours, des astuces testées et vérifiées pour éviter de vous donner des trucs qui ne marchent pas. D'ailleurs cette histoire de CARMAGEDDON prouve que nous le faisons, peut-être, un peu trop bien !

Arioch (ariochld@aol.com).



Envoyez vos astuces !
Les astuces publiées gagnent un exemplaire du jeu Tomb Raider III.

Cyber Press Publishing,
PC Soluces/Triche-Trash,
6 bd du Général Leclerc,
92115 Clichy Cedex.

Les astuces : mode d'emploi

D'une manière générale, il n'y a rien de compliqué dans les astuces que nous vous présentons. Dans la majorité des cas, on vous explique à quel moment il faut faire la manipulation et de quelle manière. Le seul gros problème que vous risquez de rencontrer, ce sont les astuces hexadécimales.

Astuces hexadécimales

Parfois, les astuces que l'on passe font référence à un éditeur hexadécimal. Il s'agit d'un programme qui permet de charger un fichier pour l'éditer à votre convenance. Il existe plusieurs types d'éditeurs de ce genre. Nous vous conseillons "HEX WORKSHOP". Mais il faut savoir qu'il s'agit d'un Shareware et, de ce fait, si vous voulez l'utiliser après une période d'essai, il faudra vous enregistrer auprès de son auteur.

TRASH

TEST DRIVE 5

CHEAT CODES

Sur le menu principal, il y a «OPTIONS». Allez sur ce menu. Une fois que vous êtes sur le premier menu des options, là où il y a «OPTIONS COURSE», «CONFIG. COMMANDES», «CONFIG. AUDIO», «OPTIONS AFFICHAGE», etc., tapez l'un des codes suivants en respectant les espaces :

CUP OF CHOICE - Permet d'accéder à toutes les coupes («Challenge», «Pitbull», «Masters» et «Ultime»).

THAT TAKES ME BACK - Permet d'accéder au mode Miroir.

I HAVE THE KEY - Permet d'accéder à tous les circuits et voitures (incluant les voitures cachées).

V2000

CHEAT CODES

Pendant une partie, appuyez sur la touche «SHIFT» qui se trouve à gauche sur le clavier pour taper les codes en majuscules. En effet, si vous utilisez celle de droite, cela pose un problème puisque par défaut, c'est la touche qui permet de reculer dans le jeu. Donc, tout en gardant cette touche enfoncée, tapez l'un des codes suivants :

TERHSRER - Active l'option qui permet de passer directement au niveau suivant («Skip to...»).

HERHSORE - Active l'option qui permet de finir le monde en cours («Complete this World»).

AHEROEST - Active l'option qui permet de terminer tous les niveaux du jeu («Complete All Worlds»).

CCHQSERA - Active le «Repair Menu» où vous pourrez ajouter des vies, du Fuel, faire vos réparations et même obtenir le «Targetter».

HTQRSREC - Active le «Cargo Menu» où vous pourrez modifier ce que vous transporter (seulement ajouter, en fait !).

CHEQTSEA - Active tous les codes ainsi que le «Weapons Menu», où vous pourrez choisir vos armes.

En fait, chacun de ces codes ajoute une option sur le menu d'options du jeu. Donc, une fois que vous avez tapé l'un des codes, si vous voulez voir une différence, il faut appuyer sur la touche «ECHAP». Le menu fera son apparition. Une option «Cheats» aura fait son apparition sous «Replay this World» et au-dessus de «Quit». Vous accèderez alors à un nouveau menu qui comportera le nombre d'options que vous aurez activées grâce aux codes.

CÆSAR III

CHEAT MODE

Placez un puits. Ensuite, cliquez avec le bouton droit sur celui-ci pour faire apparaître l'écran d'information du puits. Appuyez sur «ALT» et «K» en même temps. À partir de là, vous pourrez utiliser les combinaisons de touches suivantes :

«ALT» et «C» - Ajoute 1000 Denariis si vous en avez moins de 5000.

«ALT» et «V» - Permet de finir le scénario de manière victorieuse lorsque vous sortez de l'écran d'information du puits.

VIKINGS

RÉPONSE AUX ENIGMES

Voici la réponse aux énigmes du jeu :

Énigme 1 - FEMME.
Énigme 2 - COLÈRE.
Énigme 3 - HOMME.
Énigme 4 - SERVANTE ou ESCLAVE.
Énigme 5 - AFFECTION ou AMOUR.
Énigme 6 - DESTRUCTION.
Énigme 7 - IVOIRE.
Énigme 8 - MORSE.
Énigme 9 - SHAMAN, CHAMAN, SORCIER ou PRÊTRE.
Énigme 10 - FUREUR, COLÈRE ou RAGE.
Énigme 11 - FIN.
Énigme 12 - ACCUSATIONS, RÉPROBATION, MENACE ou SOUPCONS.
Énigme 13 - LEVÉE.
Énigme 14 - HOMME ou GUERRIER.
Énigme 15 - GROENLAND.

Philippe Fischer

EXCESSIVE SPEED

CHEAT CODES

Pendant une course, tapez le code «WINRACE» (en réalité, c'est «ZINRQCE» puisque c'est un mot à taper en QWERTY). Vous serez alors premier de la course et elle prendra fin. De ce fait, ce sera comme si vous aviez remporté la victoire !

Sur le menu principal, tapez l'un des codes suivants :

ALLCARS ou QLLCQRS - Permet d'accéder à toutes les voitures.

ALLTRACKS ou QLLTRQCKS - Permet d'accéder à toutes les courses incluant les circuits inversés.

DELTA FORCE

CHEAT CODES

Pendant une partie, appuyez sur la touche «%». Un écran fera alors son apparition, ce qui vous permettra de taper l'un des codes suivants :

IWILLSURVIVE - Invincibilité.

TAKEITTOTHELIMIT - Rechargement des armes et munitions infinies.

HITMEWITHYOURBESTSHOT - L'ordinateur, et donc les unités ennemies, deviennent plus agressifs.

RAINDROPSKEEPFALLINONMYHEAD - 8 Laser Designator pour les frappes aériennes.

MISSIONGOALS - Active ou désactive l'affichage du but de la mission.

BRIEFING - Affiche le briefing.

BINOCULARS - Mode jumelle.

SHOWGUN - Active ou désactive l'affichage de l'arme.

CROSSHAIRS - Active ou désactive l'affichage du viseur.

SCOPE - Active ou désactive l'affichage en mode viseur.

SKY - Active ou désactive la texture du ciel.

SHOWFRIENDLY - Active ou désactive l'affichage des noms au-dessus des unités alliées.

MAGAZINE - Recharge l'arme.

CYCLE - Passe à l'arme suivante.

1STPERSON - Vue à la première personne (style DOOM).

3RDPERSONW - Vue à la troisième personne de droite.

3RDPERSONP - Vue à la troisième personne de dos.

3RDPERSONL - Vue à la troisième personne de gauche.

STOPAI - Active ou désactive l'intelligence artificielle du jeu.

CLOSETOYOU - Permet d'être invisible.

HALF-LIFE

CHEAT CODES

Ouvrez la fenêtre du répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le fichier «Hl.exe». Sur le menu contextuel qui apparaît, choisissez «Créer un raccourci». Vous verrez alors apparaître un nouveau fichier du nom de «Raccourci vers Hl.exe». Cliquez sur celui-ci avec le bouton droit et choisissez «Propriétés». Sur le nouvel écran, cliquez sur l'onglet «Raccourci» pour changer de panneau. À droite de la cible, vous pouvez voir le chemin du programme qui sera exécuté lorsque vous double-cliquerez sur le raccourci. Après la ligne «...\Sierra\Half-Life\Hl.exe», ajoutez à la suite «-dev -console». Ensuite, au lieu de commencer le jeu normalement, double-cliquez sur «Raccourci vers Hl.exe».

Une fois que vous avez commencé une partie, la première chose à faire est d'activer les Cheat Codes. Pour cela, appuyez sur la touche qui se trouve à gauche de «1» et au-dessus de «TAB». La console fera son apparition. Sur certaines versions du jeu, il faudra taper «sv_cheats 1» avant d'essayer d'autres codes. Pour ma part, je n'ai pas eu besoin de le faire. Donc, une fois que vous êtes sur la console de commandes, il vous est possible de taper les codes suivants en minuscules. Les codes sont à taper en QWERTY et pour obtenir le caractère «_», il faudra appuyer sur «SHIFT» et «)» en même temps.

GOD - Invincibilité.

NOCLIP - Active ou désactive le Clipping. Cela permet ainsi de pouvoir traverser les murs.

/IMPULSE 101 - Donne toutes les armes et munitions.

FLY - Active le mode qui permet de voler.

/GIVE WEAPON_CROSSBOW - Donne l'arbalète.

/GIVE WEAPON_CROWBAR - Donne le pied de biche.

/GIVE WEAPON_EGON - Donne le canon à rayons.

/GIVE WEAPON_GAUSS - Donne le canon laser.

/GIVE WEAPON_GLOCK - Donne le pistolet.

/GIVE WEAPON_HANDGRENADE - Donne une grenade.

/GIVE WEAPON_HORNETGUN - Donne le canon à frelons.

/GIVE WEAPON_MP5 - Donne le fusil mitrailleur.

/GIVE WEAPON_PYTHON - Donne le Python 357.

/GIVE WEAPON_357 - Donne le 357 Magnum.

/GIVE WEAPON_RPG - Donne le lance-roquettes.

/GIVE WEAPON_SATCHEL - Donne un pain d'explosif.

/GIVE WEAPON_SHOTGUN - Donne le fusil à pompe.

/GIVE WEAPON_SNARK - Donne les petits aliens.

/GIVE WEAPON_TRIPMINE - Donne une mine anti-personnel.

/GIVE AMMO_GAUSSCLIP - Donne 20 cellules d'énergie pour le laser.

/GIVE AMMO_GLOCKCLIP - Donne 17 cartouches pour le pistolet.

/GIVE AMMO_MP5CLIP - Donne 50 cartouches pour le fusil mitrailleur.

/GIVE AMMO_MP5GRENADES - Donne 2 grenades pour le fusil mitrailleur.

/GIVE AMMO_RPGCLIP - Donne une roquette.

/GIVE AMMO_357 - Donne 6 cartouches pour le 357.

/GIVE AMMO_9MMCLIP

/GIVE AMMO_BUCKSHOT - Donne 12 cartouches pour le fusil à pompe.

/GIVE AMMO_CROSSBOW - Donne 5 carreaux pour l'arbalète.

/GIVE ITEM_SUIT - Donne la combinaison de combat.

/GIVE ITEM_BATTERY - Donne une batterie d'énergie (15 points pour l'armure).

Chacun des niveaux du jeu est en fait constitué de petits niveaux connectés les uns aux autres. C'est pourquoi j'ai séparé par niveau chacun des codes qui vous mènent à ces sous-niveaux.

PARCOURS D'OBSTACLES
/map t0a0
/map t0a0a
/map t0a0b
/map t0a0b1
/map t0a0b2
/map t0a0c
/map t0a0d

CENTRE DE RECHERCHE DE BLACK MESA
/map c0a0
/map c0a0a
/map c0a0b
/map c0a0c
/map c0a0d
/map c0a0e

MATERIAUX ANORMAUX
/map c1a0
/map c1a0a
/map c1a0b
/map c1a0c
/map c1a0d
/map c1a0e
/map c1a1
/map c1a1a
/map c1a1b
/map c1a1c
/map c1a1d
/map c1a1f

COMPLEXE ADMINISTRATIF
/map c1a2
/map c1a2a
/map c1a2b
/map c1a2c
/map c1a2d

NOUS SOMMES MENACÉS
/map c1a3
/map c1a3a
/map c1a3b
/map c1a3c
/map c1a3d

CHAMBRE DE COMBUSTION
/map c1a4
/map c1a4b
/map c1a4d
/map c1a4e
/map c1a4f
/map c1a4g
/map c1a4i
/map c1a4j
/map c1a4k

ALLUMAGE
/map c2a1
/map c2a1a
/map c2a1b

SUR UN RAIL
/map c2a2
/map c2a2a
/map c2a2b1
/map c2a2b2
/map c2a2c
/map c2a2d
/map c2a2e
/map c2a2f
/map c2a2g
/map c2a2h

APPRÉHENSION
/map c2a3
/map c2a3a
/map c2a3b
/map c2a3c
/map c2a3d
/map c2a3e

TRAITEMENT DES DÉCHETS
/map c2a4
/map c2a4a
/map c2a4b
/map c2a4c
/map c2a4d
/map c2a4e
/map c2a4f
/map c2a4g

TENSION EN SURFACE
/map c2a5
/map c2a5a
/map c2a5b
/map c2a5c
/map c2a5d
/map c2a5e
/map c2a5f
/map c2a5g
/map c2a5w
/map c2a5x

OUBLIEZ FREEMAN!
/map c3a1
/map c3a1a
/map c3a1b
/map c3a2
/map c3a2a
/map c3a2b
/map c3a2c
/map c3a2d
/map c3a2e
/map c3a2f

XEN
/map c4a1
/map c4a1a
/map c4a1b
/map c4a1c
/map c4a1d
/map c4a1e
/map c4a1f

L'ANTRE DU GORNACH
/map c4a2
/map c4a2a
/map c4a2b

NIHILANTH
/map c4a3

FIN DU JEU
/map c5a1

MULTIJOUEUR
/map bounce
/map datacore
/map stalkyard
/map subtransit
/map undertow
/map boot_camp
/map lambda_bunker
/map snark_pit
/map frenzy
/map crossfire

Les deux dernières cartes en Multijoueur ne sont accessibles que si vous avez appliqué une mise à jour du jeu.

ASTEROIDS

JEU CLASSIQUE

Pour accéder à la version classique d'Asteroïds, il faut finir la première zone. En effet, au dernier niveau de celle-ci, vous verrez un «1979» que vous devrez exploser. Pour la petite histoire, 1979 est l'année de sortie d'Asteroïds.

Si vous n'avez pas réussi à activer l'option qui permet de jouer à la version classique (et donc originale) d'Asteroïds, ouvrez la fenêtre du répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. Ensuite, cliquez avec le bouton droit de la souris sur le fichier «ClassicAsteroids.exe». Sur le menu contextuel qui apparaît, choisissez «Créer un raccourci». Vous verrez alors apparaître un nouveau fichier du nom de «Raccourci vers ClassicAsteroids.exe». Cliquez sur celui-ci avec le bouton droit et choisissez «Propriétés». Sur le nouvel écran, cliquez sur l'onglet «Raccourci» pour changer de panneau. À droite de la cible, vous pouvez voir le chemin du programme qui sera exécuté lorsque vous double-cliquerez sur le raccourci. À la ligne «...\ClassicAsteroids.exe», ajoutez à la suite «-donteventhinkit» sans l'intégrer entre les guillemets du chemin s'il y en a. Ensuite, double-cliquez sur «Raccourci vers ClassicAsteroids.exe» pour démarrer le jeu. L'inconvénient de cette opération, c'est qu'une fois que vous voudrez quitter le jeu, cela chargera automatiquement Asteroïds dans sa nouvelle version.

RAILROAD TYCOON II

CHEAT CODES

Pendant une partie, appuyez sur la touche «TAB». Il s'agit de la touche qui se trouve à gauche de «A». Vous devriez alors voir un petit curseur vert apparaître au centre de la barre qui se trouve en bas de l'écran. Tapez alors l'un des codes suivants, puis appuyez sur la touche «ENTRÉE» pour le valider.

POWERBALL - Donne 100000

VIAGRA - Développe la ville.

BOBO - Vous êtes viré de vos fonctions !

Mais vous pouvez aussi essayer les codes suivants :

SLUSH FUND
SHOW ME THE TRAINS
BIGFOOT
BIGFOOTGOLD
BIGFOOTSILVER
BIGFOOTBRONZE
KING OF THE HILL
CATTLE FUTURES
LET ME IN
SPEED RACER
AMD103
CASEY JONES
OVERTIME

KING QUEST MASQUE D'ÉTERNITÉ

CHEAT CODES

Pendant une partie, appuyez sur les touches «CTRL» , «SHIFT» et «7» en même temps. Vous verrez alors un grand nombre d'informations sur le côté gauche de l'écran. Il s'agit d'une sorte de console de commandes où il vous est sera possible d'entrer les codes qui suivent en respectant bien les majuscules et minuscules. Une fois que vous voulez retourner dans le jeu, il suffit d'appuyer de nouveau sur les touches «CTRL», «SHIFT» et «7» en même temps...

god - Vous donne des caractéristiques plus importantes.

ungod - Vous redonne des caractéristiques normales.

noConCollide - Désactive le clipping, ce qui permet de passer à travers les murs.

conCollide - Active le clipping.

setFirstPerson - Vue à la première personne (style DOOM).

SetThirdPerson - Vue à la troisième personne (plus ou moins style TOMB RAIDER).

teleport - Téléportation où l'on veut sur la carte. Une fois le code entré, allez tout de suite sur la carte et cliquez à l'endroit où vous voulez aller.

ruth - Affiche une photo avec des jeunes mariés !

oscar - Affiche la photo d'un chien.

rocket - Affiche une photo.

start - Vous replace au point de départ.

coffin - Vous téléporte dans une tombe.

hench - Vous téléporte sur des remparts.

hero - Vous téléporte.

lady - Vous téléporte.

roof - Vous téléporte sur le toit.

urn - Vous téléporte près d'une urne.

wheel - Vous téléporte.

wizard - Vous téléporte près d'un magicien à moitié pétrifié.

bricks - Vous téléporte.

little - Vous téléporte devant une maison.

alias - Donne une liste incomplète de codes.

bump - Vous fait avancer légèrement.

blackOut - Affiche un écran noir pendant une demi-seconde.

stopHelp - Arrête totalement l'aide du jeu.

doCredits - Affiche le générique du jeu.

M. I. A.

(MISSING IN ACTION)

CHEAT CODES

Pendant une partie, c'est-à-dire pendant que vous dirigez votre hélicoptère, appuyez sur la touche «F1». Vous aurez alors une petite fenêtre qui fera son apparition et qui vous permettra d'entrer l'un des codes suivants :

MIA DAVE - Munitions infinies.

MIA COUNT - Affiche des informations.

MIA COMPLETE - Permet de finir la mission de manière victorieuse.

MIA GIVEMEMEDAL - Donne une médaille si vous réussissez la mission.

MIA DOG - Invulnérabilité temporaire.

Mais vous pouvez aussi essayer les codes suivants :

MIA COL
MIA CHEATS
MIA WAV

CARMAGEDDON II : CARPOCALYPSE NOW

PLUS D'ARGENT ET DE TEMPS

Il est possible de modifier le jeu pour obtenir plus de temps et d'argent lorsque vous écrasez ou éliminez salement un piéton. Pour cela, ouvrez la fenêtre du répertoire «\Data\Peds\» qui se trouve à l'intérieur du répertoire où vous avez installé le jeu (par défaut «C:\Program Files\SCI\Carmageddon 2...»). À l'intérieur, vous allez trouver un fichier «Settings.txt». Double-cliquez sur ce fichier et il sera ouvert automatiquement dans le Bloc-Notes de Windows. Cherchez une ligne «// Points score per ped (each level)». Devant le texte, il y a trois chiffres (normalement, ce sont «300, 200, 150»). Remplacez les trois chiffres par ceci «10000,10000,10000». De cette manière, vous obtiendrez 10000 points à chaque fois que vous passerez sur un piéton ou que vous l'éclaterez en morceaux. Mieux, on peut faire la même chose pour le temps récupéré pour chacun des piétons envoyé ad patres. Regardez la ligne juste en dessous, elle comporte trois chiffres suivis du texte «// Time score per perd (each level)». Normalement, les trois chiffres indiquent «15,10,5» mais mettez plutôt à la place «59,59,59». Vous gagnerez ainsi 59 secondes par piéton trucidé ! Une fois que vous avez fait les modifications dans le fichier, sauvegardez et fermez-le. Ensuite, chargez le jeu normalement.

En fait, les trois chiffres représentent le niveau de difficulté du jeu. Le premier chiffre est pour le premier niveau de difficulté, le deuxième pour le second et ainsi de suite. Je vous déconseille de modifier les autres paramètres contenus dans ce fichier car ils influent seulement sur les mouvements et les réactions des piétons (zombies et animaux).

SIN

CHEAT CODES

Pour entrer les Cheat Codes, il faut déjà faire apparaître la console de commandes. Pour cela, appuyez sur la touche qui se trouve à gauche de «1» et au-dessus de «TAB». Une fois sur cet écran, tapez l'un des codes suivants :

SUPERFUZZ - Active ou désactive l'invincibilité et les munitions infinies.

HEALTH x - Donne «x» points de vie. Pour 999 points de vie, il faut donc mettre «HEALTH 999».

WUSS - Donne toutes les armes.

WALLFLOWER - Active ou désactive le fait que les ennemis peuvent ou non vous voir.

NOCOLLISION - Active ou désactive le Clipping (permet de passer à travers les murs mais peut aussi planter le jeu). Si vous appuyez sur la barre d'espace, vous ne retombez pas sur le sol après votre saut.

GAMEVERSION - Indique la date de la version du jeu.

INFO - Affiche des informations.

SCREENSHOT - Fait une capture d'écran dans un fichier image au format TGA dans le répertoire «Base\Players\Arioch\Scrnshot\» à l'intérieur de celui où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. Bien entendu, «Arioch» est à remplacer par le nom de votre personnage.

SPAWN RIOTHELMET - Fait apparaître un casque devant vous.

SPAWN FLAKJACKET - Fait apparaître un gilet pare-balles devant vous.

SPAWN FLAKPANTS - Fait apparaître un pantalon pare-balles devant vous.

SPAWN SNIPERRIFLE - Fait apparaître un fusil de tireur d'élite devant vous (pour l'utiliser, touche «0». Une deuxième fois pour regarder dans le viseur).

SPAWN MAGNUM - Fait apparaître un Magnum devant vous.

SPAWN ASSAULTRIFLE - Fait apparaître un fusil mitrailleur devant vous.

SPAWN ROCKETLAUNCHER- Fait apparaître un lance-roquettes devant vous.

SPAWN SHOTGUN - Fait apparaître un fusil à pompe devant vous.

SPAWN CHAINGUN - Fait apparaître une mitrailleuse lourde devant vous.

SPAWN PULSEPART1 - Fait apparaître première pièce du fusil à énergie devant vous.

SPAWN PULSEPART2 - Fait apparaître la deuxième pièce du fusil à énergie devant vous.

SPAWN PULSEPART3 - Fait apparaître la dernière pièce du fusil à énergie devant vous.

SPAWN ROCKETS - Fait apparaître des roquettes devant vous.

SPAWN HEALTH - Fait apparaître une trousse de soins devant vous.

SPAWN REACTIVESHIELDS - Fait apparaître un bouclier d'énergie devant vous.

SPAWN COOKIES - Fait apparaître une sorte de plaquette bleue (gâteaux ? chocolat ?) devant vous.

SPAWN LENSFLARE - Fait apparaître une boule lumineuse devant vous.

SPAWN COIN - Fait apparaître une pièce devant vous.

SPAWN KEYRING - Fait apparaître une clef devant vous.

SPAWN MONEYBAG - Fait apparaître un sac FCB devant vous.

SPAWN DOLLAR - Fait apparaître un billet d'un dollar devant vous.

SPAWN EVIDENCE - Fait apparaître un dossier «Évidence» devant vous.

SPAWN CHEMSUIT - Fait apparaître une combinaison devant vous.

SPAWN BLUEPRINTS - Fait apparaître un plan devant vous.

SPAWN U4 SAMPLE - Fait apparaître un tube bleu devant vous.

SPAWN SILENCER - Fait apparaître un silencieux devant vous.

SPAWN DECODER - Fait apparaître un décodeur devant vous.

SPAWN CODE - Fait apparaître un décodeur avec le code devant vous.

SPAWN IDENTCARD - Fait apparaître une carte d'identité devant vous.

SPAWN BLUECARD - Fait apparaître une carte bleue devant vous.

SPAWN ORANGECARD - Fait apparaître une carte orange devant vous.

SPAWN YELLOWCARD - Fait apparaître une carte jaune devant vous.

SPAWN GREENCARD - Fait apparaître une carte verte devant vous.

SPAWN ENVELOPE - Fait apparaître une enveloppe devant vous.

GIVE x - Remplacez «SPAWN» par «GIVE» dans les codes ci-dessus pour obtenir directement l'objet sans le faire apparaître devant vous. Si un message d'erreur apparaît, c'est que vous devez ajouter un nombre après le nom de l'objet.

USE x - Remplacez «SPAWN» par «USE» dans les codes ci-dessus pour utiliser les objets indiqués, à condition que vous les ayez déjà !

Vous vous apercevrez d'ailleurs que lorsque vous tapez un «A», c'est un «Q» qui s'affiche. C'est normal car le jeu est configuré pour un clavier américain (QWERTY).

ARMES CACHÉES

Pour obtenir de nouvelles armes, il faut déjà faire apparaître la console de commandes. Pour cela, appuyez sur la touche qui se trouve à gauche de «1» et au-dessus de «TAB». Une fois sur cet écran, tapez les deux lignes de commandes qui suivent en fonction de celle que vous voulez obtenir...

GIVE HELIGUN puis BIND H «USE HELIGUN» - Fait apparaître la mitrailleuse de l'hélicoptère devant vous dans les niveaux où vous êtes à pied !

GIVE THRALLGUN puis BIND D «USE THRALLGUN» - Donne un fusil mitrailleur qui ressemble comme deux gouttes d'eau à celui que l'on connaît déjà. Toutefois, ces tirs sont très différents. On peut d'ailleurs l'utiliser grâce à deux modes de tirs différents.

GIVE SPEARGUN puis BIND S «USE SPEARGUN» - Donne un lance-harpons.

Il faut taper le premier code, puis le second. À partir de là, appuyez sur la touche qui a permis de faire apparaître la console de commandes pour retourner au jeu. Ensuite, en appuyant sur la touche «H», vous obtiendrez la mitrailleuse de l'hélicoptère, sur «D» le fusil mitrailleur (appuyez une seconde fois pour changer le mode de tir) et sur «S» pour le lance-harpons.

Vous aurez peut-être quelques difficultés pour les guillements puisque le clavier est configuré en QWERTY dans le jeu. Pour les obtenir, appuyez sur la touche «SHIFT» et sur la touche «%» en même temps.

COMPTES BANCAIRES

Dès votre arrivée dans le premier niveau après être passé par le toit, vous arrivez dans une petite salle avec un bassin et des bornes «ATM». Il s'agit de bornes bancaires. Approchez-vous de l'une d'elles et appuyez sur «U» pour utiliser le petit clavier qui se trouve dessus. Vous pourrez alors entrer un numéro de compte bancaire et le code correspondant. Cela ne permet pas de faire grand-chose si ce n'est d'afficher des messages plus ou moins amusants...

Anne MacAskill - Account Number : 041384 - Pin Number : 2663

Beav Anderson - Account Number : 100372 - Pin Number : 3625

Ben MacAskill - Account Number : 032097 - Pin Number : 2361

Biff Fugate - Account Number : 002215 - Pin Number : 2635

Billge Yeates - Account Number : 303195 - Pin Number : 6666

Christy K. - Account Number : 642753 - Pin Number : 9084

Danny O'Brian - Account Number : 845724 - Pin Number : 9157

David Eddings - Account Number : 042171 - Pin Number : 5811

Don MacAskill - Account Number : 021977 - Pin Number : 5334

Eliz - Account Number : 272727 - Pin Number : 2727

Hank TAD Dwarf - Account Number : 050480 - Pin Number : 1984

Harry Miller - Account Number : 443344 - Pin Number : 4444

Hipnotic Interactive - Account Number : 081296 - Pin Number : 0000

John Doe - Account Number : ?????? - Pin Number : ????

KillCreek - Account Number : 422907 - Pin Number : 8252

Lowry P. Sweeny - Account Number : 601571 - Pin Number : 6672

Marc Weaver - Account Number : 873282 - Pin Number : 2635

Mark MacAskill - Account Number : 052881 - Pin Number : 6275

Mr. Blade - Account Number : 010345 - Pin Number : 2019

Mr. Logan - Account Number : 101505 - Pin Number : 5769

Ms. Dowling - Account Number : 070677 - Pin Number : 5316

Ms. Sinclaire - Account Number : 010333 - Pin Number : 6969

onethumb - Account Number : 020298 - Pin Number : 5334

Pres. Skroob - Account Number : 123456 - Pin Number : 1234

Scott Alden - Account Number : 012671 - Pin Number : 2600

Tom Mustaine - Account Number : 112029 - Pin Number : 2029

Zak Belica - Account Number : 060571 - Pin Number : 8303

Le compte de John Doe ne comporte pas vraiment de chiffres, mais juste des points d'interrogation qui s'obtiennent en appuyant sur «SHIFT» et «!» avec un clavier QWERTY.

Le seul compte sur lequel il est possible de faire une action, c'est-à-dire un transfert, c'est celui de «Ms. Sinclaire». Ce qui paraît normal puisqu'il s'agit de celui du personnage principal du jeu (Elexis). Vous pouvez donc faire un transfert d'argent (Wire Funds) vers le compte de «Mr. Blade».

Ne restez plus bloqué !

202 pages d'ASTUCES et de SOLUTIONS pour FINIR vos JEUX

39 F
SEULEMENT !

En vente chez tous les marchands de journaux

Guides et solutions complètes :

Cæsar III, Chine, Creatures 2, Dune 2000, Grim Fandango, Half-Life, Jedi Knight, Lands of Lore, Need for Speed 3, Rama, Ring l'Anneau des Nibelungen, Sim City 2000, Titanic, Tomb Raider III.

Des milliers de trucs et d'astuces pour des centaines de jeux

Liste des trucs et actuces sur le 3615 PC Soluces Rubrique Magazine ou au : 08 36 68 84 48 et aussi sur internet : WWW.PCSOLUCES.COM 3615 / 3668 : 2,23 F/min

système D

Alors que j'étais en train d'écrire les astuces de ce mois-ci, je fus pris d'une angoisse ! À force de vous donner toutes ces astuces et de vous faire découvrir la face cachée de votre ordinateur, ne suis-je pas en train de creuser ma propre tombe ? Car si cela continue ainsi, vous allez en savoir autant que moi et je serais, alors, aussi obsolète qu'un Pentium II dans les mois qui viennent.
Mais chassons ces idées noires et disons plutôt que j'agis pour la bonne cause. De nouveaux trucs vous attendent dans les pages qui suivent. Par contre, rien pour la base de registres de Windows dans ce numéro. Mais je pense tout de même que quels que soient votre âge (n'est-ce pas Bernard ?) ou vos compétences, vous trouverez quelque chose à vous mettre sous le clavier.

ARIOCH
(ariochld@aol.com)

PAS DE LOGO DE DÉMARRAGE

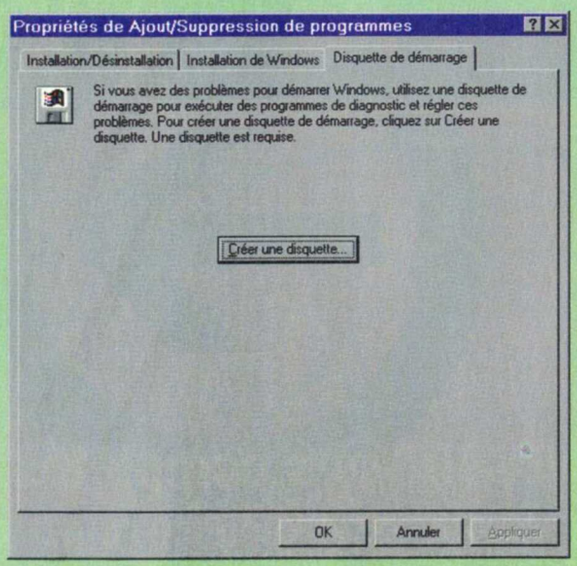
Au moment où Windows se lance (vous voyez écrit «**Démarrage de Windows**»), appuyez sur la touche «**Echap**» et le logo de démarrage ne sera pas chargé. Vous pourrez de cette manière voir un peu mieux le déroulement du chargement des fichiers «**Config.sys**» et «**Autoexec.bat**».

DOSSIER SECRET AVEC UN RÉSEAU

Lors d'une connexion réseau, on aimerait pouvoir cacher certaines données sur son ordinateur. Dans ce cas, il suffit de changer le nom du dossier en y ajoutant un «**$**» à la fin. Les autres utilisateurs ne verront plus ce dossier. Si vous voulez que d'autres utilisateurs puissent y accéder, il suffit de leur donner le nom exact du dossier.

CRÉER UNE DISQUETTE DE DÉMARRAGE

Windows vous propose de créer une disquette de démarrage lors de l'installation. Si vous ne l'avez pas fait ou si vous avez perdu la disquette, faites-en une nouvelle. Cela est assez important car c'est au moment où l'on s'y attend le moins qu'une telle disquette est très utile !
Ouvrez le «**Panneau de configuration**» de Windows. Pour cela, cliquez sur le bouton «**Démarrer**» de Windows. Ensuite, allez sur «**Paramètres**» puis cliquez sur «**Panneau de configuration**». Une fois que vous êtes dessus, double-cliquez sur «**Ajout/Suppression de programmes**». Sur la boîte de dialogue qui vient d'apparaître, cliquez sur l'onglet «**Disquette de démarrage**». Vous n'avez plus qu'à cliquer sur le bouton «**Créer une disquette...**» pour lancer la procédure. Bien entendu, il vous faudra une disquette vierge mais aussi le CD-Rom de Windows.
Le jour où vous aurez un problème pour lancer Windows, vous n'aurez alors qu'à mettre votre disquette de démarrage dans le lecteur et à allumer votre ordinateur. Ainsi, à la place de lancer les informations de chargement qui sont sur le disque dur, le système utilisera celles contenues sur la disquette qui est dans le lecteur. Il y a toutefois une exception. C'est dans le cas où le démarrage sur une disquette a été placé en second après celui du disque dur dans la configuration de votre ordinateur (sur le menu système du BIOS).



FERMER TOUTES LES APPLICATIONS

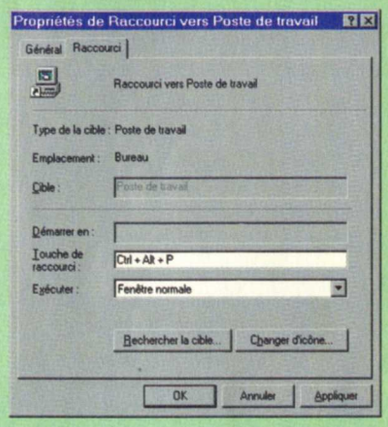
Vous aimeriez pouvoir fermer tous les programmes et fenêtres qui se trouvent sous Windows d'un seul coup ? Cliquez sur le bouton «**Démarrer**» puis sur «**Arrêter...**». Là, choisissez «**Fermer toutes les applications et ouvrir une session sous un nom différent ?**». Au moment d'ouvrir la nouvelle session, il suffit de remettre le même nom d'utilisateur ou rien du tout.
Cela fonctionne seulement si vous avez installé les options de connexion à un réseau. Que vous soyez vraiment connecté à un réseau ou non n'est pas important.

RACCOURCI CLAVIER POUR UNE APPLICATION DE VOTRE CHOIX

On aimerait pouvoir déclencher rapidement une application (un programme, l'ouverture d'une fenêtre particulière...) en appuyant seulement sur une combinaison de touches. En effet, le plus souvent, nous sommes obligés d'ouvrir un tas de menus ou bien de naviguer dans un grand nombre de fenêtres. Voici la solution à votre problème, à condition bien sûr de ne pas en abuser...

En fait, la solution est simple. Il faut faire un raccourci du programme ou de la fenêtre que vous voulez déclencher grâce à un raccourci clavier. Prenons un exemple simple. Cliquez avec le bouton droit sur le «**Poste de travail**». Puis sur le menu contextuel qui apparaît, choisissez «**Créer un raccourci**». Une icône du «**Raccourci vers Poste de travail**» fera alors son apparition sur le bureau. On a pour le moment un raccourci, mais cela ne suffit pas puisqu'il faudrait toujours double-cliquer sur celui-ci pour faire apparaître la fenêtre du «**Poste de travail**». Il nous faut donc à présent assigner un raccourci clavier à notre raccourci (sic !). Cliquez avec le bouton droit de la souris sur «**Raccourci vers Poste de travail**» et choisissez l'option «**Propriétés**» sur le menu contextuel.

Sur la boîte de dialogue «**Propriétés de Raccourci vers Poste de travail**», cliquez sur l'onglet «**Raccourci**» pour changer de panneau. À droite de «**Touche de raccourci :**», il y a une zone de saisie. Par défaut, il est indiqué «**Aucun**», cela veut donc dire qu'il n'y a pas de raccourci clavier attribué pour le moment. Cliquez sur la zone de saisie et le curseur devrait se mettre à clignoter. Normalement, on ne peut pas effacer «**Aucun**». En fait, si vous appuyez sur une touche du clavier, cela devrait faire apparaître «**Ctrl + Alt +**» automatiquement. Bien entendu, le nom de la lettre sur laquelle vous aurez appuyé sera indiqué à cet endroit. Dans notre exemple, on appuie sur «**P**» puisque c'est la première lettre de «**Poste de travail**». C'est juste histoire de s'en rappeler car on aurait pu fort bien appuyer sur «**X**» ou «**2**» à la place. Donc, vous devriez voir «**Ctrl + Alt + P**».



Une fois que c'est fait, cliquez sur le bouton «**OK**» pour fermer la boîte de dialogue et retourner sur le bureau. À présent, il suffit simplement d'appuyer sur les touches «**CTRL**», «**ALT**» et «**P**».pour que la fenêtre du «**Poste de travail**» s'ouvre automatiquement sans utiliser la souris !

Il s'agissait d'un exemple, mais vous pouvez faire exactement la même chose en pointant sur un fichier, un programme ou un répertoire sur votre disque dur à la place du «**Poste de travail**» pour arriver au même résultat.

Je vous disais au tout début qu'il ne fallait pas abuser de cette pratique. Tout simplement parce que si vous voulez attribuer cinquante raccourcis clavier, vous allez voir cinquante raccourcis bien visibles sur le bureau. Gênant pour la lisibilité de celui-ci.

AUTRES TOUCHES ?

Par défaut, un tel raccourci clavier passe par les touches «**CTRL**» et «**ALT**». Mais vous pouvez utiliser la combinaison de «**CTRL**» et «**SHIFT**» (indiqué comme «**Maj.**»). Ou si vous avez des doigts de pianiste, la combinaison «**CTRL**», «**ALT**» et «**SHIFT**». Pour arriver à ces combinaisons, il suffit d'appuyer sur les touches correspondantes ainsi que sur celle que vous aurez choisie.

Toujours à propos des touches que l'on peut choisir, il faut savoir que certaines touches ne peuvent pas être utilisées. C'est le cas des touches de fonction en haut du clavier («**F1**» à «**F12**») ainsi que de «**Echap**», «**TAB**», «**Entrée**», «**Backspace**» (retour arrière), «**Suppr**», «**Espace**» et la touche Windows.

ATTENTION !

Faites attention de ne pas attribuer le même raccourci clavier à plusieurs raccourcis. Dans ce cas, seulement l'un d'entre eux serait pris en compte et les autres n'auraient aucun effet.

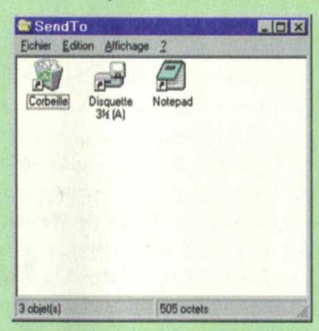
RACCOURCIS CLAVIER INTERNET EXPLORER/ NETSCAPE NAVIGATOR

La souris, c'est bien mais avouez que l'on va beaucoup plus vite en utilisant un raccourci-clavier, n'est-ce pas ? Dans le cas où vous êtes un accro du Net et que vous avez l'un des deux navigateurs les plus utilisés dans le monde, vous trouverez justement ici une liste de raccourcis...

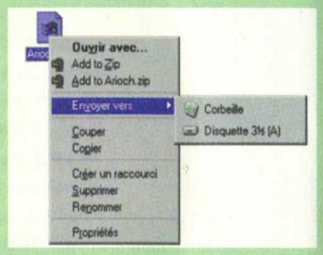
ALT + **FLÈCHE GAUCHE** - Revenir à la page précédente.
ALT + **FLÈCHE DROITE** - Aller à la page suivante.
CTRL + **D** - Ajoute la page aux favoris (Bookmarks).
CTRL + **F** - Ouvre la fenêtre de recherche.
CTRL + **B** - Ouvre la fenêtre d'organisation des favoris (Bookmarks).
CTRL + **H** - Donne un historique de vos navigations.
CTRL + **I** - Donne des informations sur la page (seulement avec **Netscape**).
CTRL + **L** - Ouvre une nouvelle page (seulement avec **I. Explorer**).
CTRL + **N** - Ouvre une nouvelle fenêtre de navigation.
CTRL + **P** - Imprime la page.
CTRL + **R** - Recharge la page.
CTRL + **U** - Affiche le source de la page (seulement avec **Netscape**).
CTRL + **W** - Ferme la fenêtre de navigation (seulement avec **Netscape**).
CTRL + **^** - Diminue la taille des caractères (seulement avec **Netscape**).
CTRL + **$** - Augmente la taille des caractères.
Echap - Interrompt le chargement en cours de la page.
ESPACE - Descend vers le bas du document pour continuer à lire.
FLÈCHE BAS - Descend vers le bas du document.
FLÈCHE HAUT - Monte vers le haut du document.

MODIFIER LE MENU «ENVOYER VERS»

Si vous cliquez avec le bouton droit de votre souris sur un fichier ou un dossier, un menu contextuel apparaît.

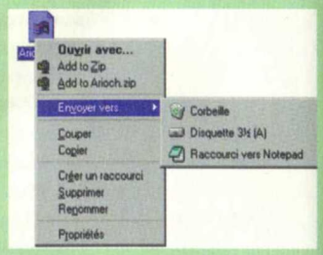


Dans ce menu, il y a une option «**Envoyer vers**» qui ouvre un sous-menu avec les endroits où vous pouvez envoyer le fichier (lecteur de disquettes...). Il serait bien de pouvoir ajouter un programme pour lancer directement certains fichiers plus rapidement.



Ouvrez le dossier de «**Windows**» et cherchez le répertoire «**SendTo**» qui doit se trouver à l'intérieur. Vous voyez là des raccourcis vers des lecteurs ou des applications. Eh oui ! C'est aussi simple que cela. On place un raccourci à cet endroit et l'option est ajoutée au menu «**Envoyer vers**». Par exemple, faites un raccourci vers le Bloc-Notes de Windows.

Pour cela, ouvrez la fenêtre du répertoire de «**Windows**». On trouve là le fichier «**Notepad.exe**», qui est donc le Bloc-Notes. Cliquez avec le bouton droit dessus et sans relâcher le bouton de la souris, déplacez le curseur vers la fenêtre du répertoire «**SendTo**». Relâchez le bouton et choisissez «**Créer un ou des raccourci(s) ici**». Et nous voilà avec un raccourci vers le Bloc-Notes de Windows. Maintenant, si vous cliquez avec le bouton droit sur un fichier et que vous ouvrez le menu «**Envoyer vers**», il y a l'option d'envoyer le fichier vers «**Raccourci vers Notepad.exe**». Bien entendu, je vous conseille de renommer vos raccourcis pour qu'ils n'indiquent que le nom du programme. Cela sera bien plus joli. Et comme d'habitude, si l'exemple utilisait le Bloc-Notes de Windows, rien ne vous empêche de faire la même manipulation pour les programmes que vous voulez. Toutefois, il faut que les programmes en question soient capables de gérer des fichiers en entrée !

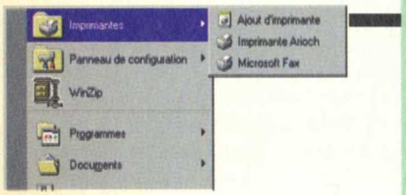


ACCÈS DIRECT AUX IMPRIMANTES

On peut donc placer le «**Panneau de configuration**» sur le menu «**Démarrer**». Mais serait-il possible de faire la même chose pour accéder aux diverses imprimantes ? En suivant la même procédure, c'est tout-à-fait possible.

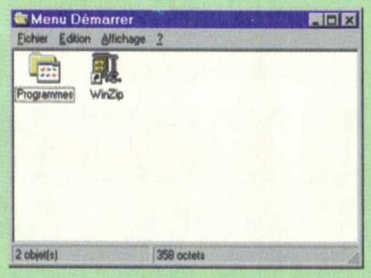
Ouvrez la fenêtre du répertoire «**Menu Démarrer**» qui se trouve à l'intérieur de celui où vous avez installé Windows sur votre disque dur. Créez un nouveau dossier à cet endroit et renommez-le, sans faire d'erreur, en «**Imprimantes.{2227A280-3AEA-1069-A2DE-08002B30309D}**». Le dossier prendra alors simplement le nom «**Imprimantes**».

Vous pourrez ensuite accéder plus facilement à vos imprimantes (ou gestionnaire d'envoi de FAX) installés sur votre ordinateur.

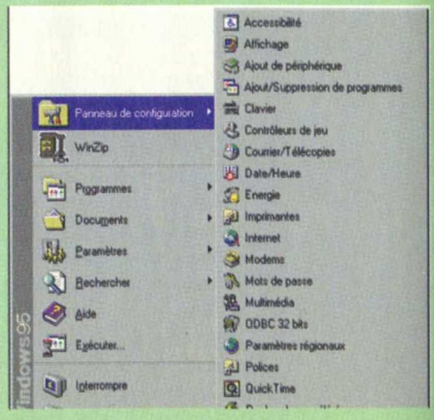


ACCÈS DIRECT AU PANNEAU DE CONFIGURATION

Le «**Panneau de configuration**» de Windows est l'une de ces choses incontournables sur lesquelles on est obligé de passer et repasser très souvent. Mais l'accès au «**Panneau de configuration**» n'a rien de simple ! En temps normal, on dispose seulement de deux moyens d'y accéder. Le premier est de passer par le menu «**Démarrer**», puis de cliquer sur «**Paramètres**» et ensuite sur «**Panneau de configuration**». Le second est d'ouvrir le «**Poste de travail**» puis de double-cliquer sur l'icône «**Panneau de configuration**». Et dans les deux cas, vous obtiendrez une nouvelle fenêtre où il faudra, encore, double-cliquer pour obtenir ce que vous désirez. Un accès direct aux composants du «**Panneau de configuration**» serait plus qu'un don du ciel ! Eh bien, c'est ce que nous allons faire...



Ouvrez la fenêtre du répertoire où vous avez installé Windows sur votre disque dur (par défaut, il s'agit de «**C:\Windows**»). À l'intérieur, vous trouverez un répertoire «**Menu Démarrer**». Ouvrez-le et vous verrez qu'il contient tous les raccourcis du menu «**Démarrer**» de Windows. Sur la fenêtre «**Menu Démarrer**», cliquez avec le bouton droit à un endroit où il n'y a rien. Sur le menu contextuel qui apparaît, cliquez sur «**Nouveau**» puis sur «**Dossier**». Renommez le dossier que vous venez de créer exactement par le nom suivant sans faire d'erreur : «**Panneau de configuration.{21EC2020-3AEA-1069-A2DD-08002B30309D}**». Bizarrement, une fois renommé, le dossier se transformera en véritable «**Panneau de configuration**».



Vous pouvez placer un tel dossier où bon vous semble dans le menu «**Démarrer**». Et grâce à lui, toutes les options du «**Panneau de configuration**» seront bien plus faciles à atteindre.

Comment ça marche

Le CD-Rom de PC Soluces

Comment faire démarrer le CD-ROM ?

Insérez le CD-ROM dans le lecteur, puis cliquez sur l'icône Poste de travail, puis sur l'icône du lecteur de CD-ROM. Ensuite, double-cliquez sur "PC Soluces n°24.exe". Deux versions vous sont proposées : la version normale (affichage 16 bits) et la version musclée (32 bits). Cette dernière est réservée aux PC puissants. Vous pouvez aussi régler le niveau du cache utilisé par l'interface (1 à 5). Plus vous aurez de cache, plus l'interface sera rapide, mais plus elle occupera de la place sur votre disque dur. Mais rassurez-vous, le cache est vidé automatiquement dès que vous quittez l'interface.

Si l'interface refuse de se lancer, c'est que vous n'avez pas installé tous les drivers nécessaires. Il faut en effet avoir installé des drivers certifiés Direct X 6, surtout pour votre carte vidéo. D'ailleurs vous trouverez un dossier " Drivers" à la racine du CD. Enfin, vous pouvez toujours double-cliquer sur "Secours.exe" qui lancera l'interface en mode fenêtré. Vérifiez que vous êtes en mode d'affichage 640x480 pour profiter au mieux du CD-ROM PC Soluces.

Comment naviguer dans l'interface ?

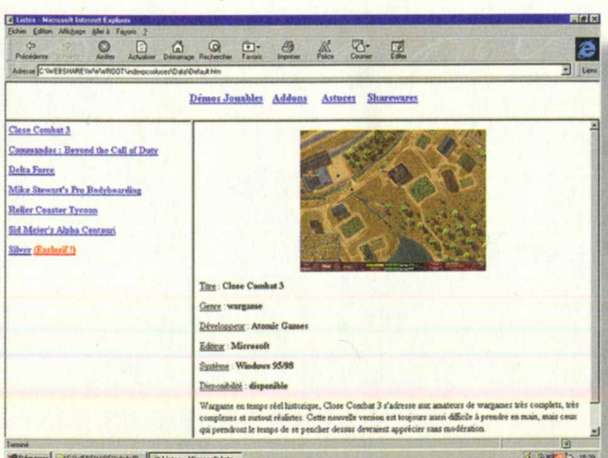
La page d'accueil vous permet d'aller jeter un œil dans les différentes rubriques.

Les rubriques "Previews" et "Sur vos écrans" lancent différentes vidéos exclusives.

Les rubriques "Sharewares", "Fichiers", et "Démos jouables" lancent Internet Explorer. S'il n'est pas installé sur votre disque, vous le trouverez dans le répertoire "Redist" du CD-ROM.

Les rubriques "Infos" et "Pub" vous en apprendront plus sur l'équipe de PC Soluces et les magazines de Cyber Press Publishing.

- Pour quitter l'interface, cliquez sur l'icône "Quitter" ou appuyez sur la touche "Échap".



Sélectionnez la rubrique qui vous intéresse dans le cadre supérieur (démos, addons…). Choisissez le fichier dans la fenêtre de gauche et la description s'affiche à droite.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou vos enfants.

Il existe des personnes qui sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou vos enfants présentez l'un des symptômes suivants : vertiges, troubles de la vision, contractions des yeux ou des muscles, pertes de conscience, troubles de l'orientation, mouvements involontaires ou convulsions, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter d'urgence un médecin.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo.

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran, jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

CONFIGURATION MINIMUM

Pentium 166-16 Mo - Carte son certifiée DirectX
Carte vidéo 1 Mo certifiée DirectX 6
Lecteur de CD-Rom 4X - Windows 95/98

Touches utiles

Pour arrêter une vidéo, il suffit de cliquer avec le bouton gauche de la souris. Pour quitter l'interface, cliquez sur l'icône "Quitter" ou appuyez sur la touche Échap.

Au moindre problème

sur le CD-ROM... Appelez la hot-line de PC Soluces au

01 41 06 59 97

(numéro non surtaxé)

de 10 h à 17 h du mardi au vendredi • et de 10 h à 18 h le samedi.

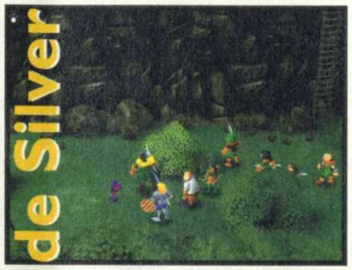
Le CD-Rom d

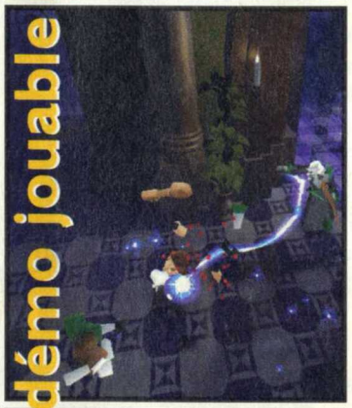
20 minutes de vidéos exclusives :

- Commandos : le sens du devoir
- Falcon 4.0
- Hidden & Dangerous
- L'Amerzone
- Quest for Glory V
- Requiem
- Resident Evil 2
- Return to Krondor
- Rollcage
- Superbike World Championship
- Silver
- Starshot
- T.T.T.
- Turok 2

7 démos jouables

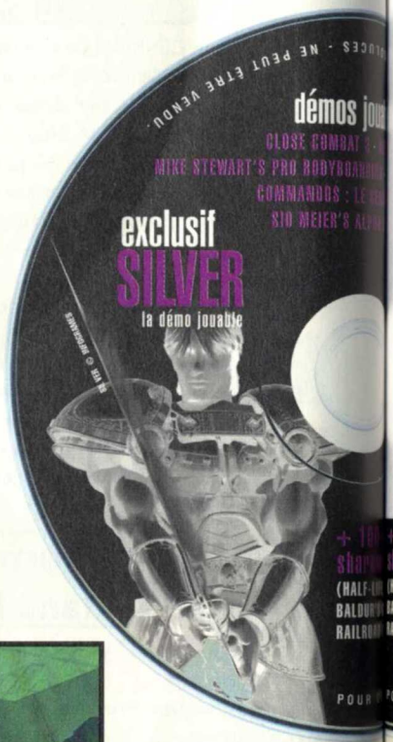
- Close Combat 3
- Delta Force
- Commandos : le sens du devoir
- Mike Stewart's Pro Bodyboarding
- Roller Coaster Tycoon
- Sid Meier's Alpha Centauri
- Silver (Exclusif)



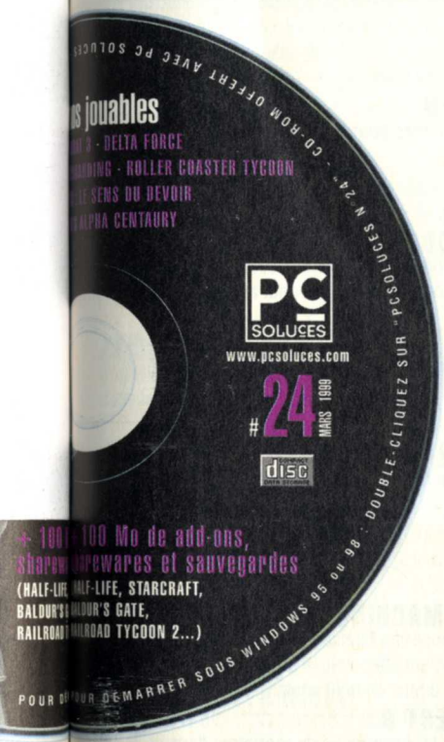


Des niveaux supplémentaires pour...

- Half-Life (6 niveaux Solo, 1 Campagne et 4 personnages supplémentaires)
- Railroad Tycoon 2 (cartes)
- Starcraft (plus de 30 missions)

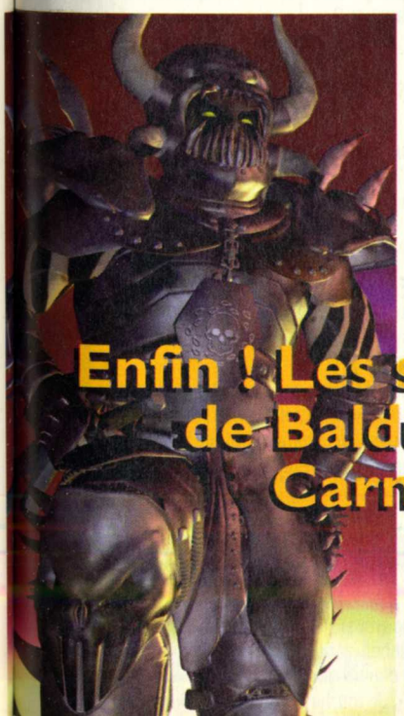


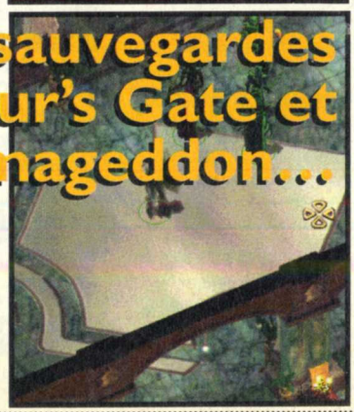
e PC Soluces



Des sauvegardes pour...

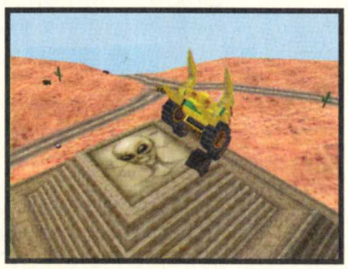
- Baldur's Gate
- Carmageddon 2
- Delta Force
- Gangsters
- Half-Life/Worldcraft (cartes du guide)
- Quest for Glory V





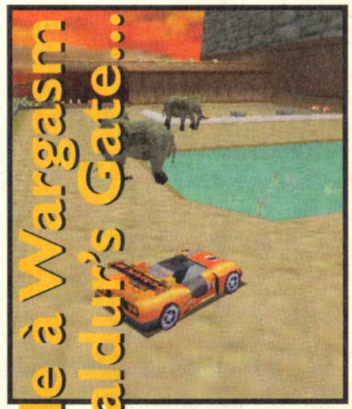
Des patches et mises à jour pour...

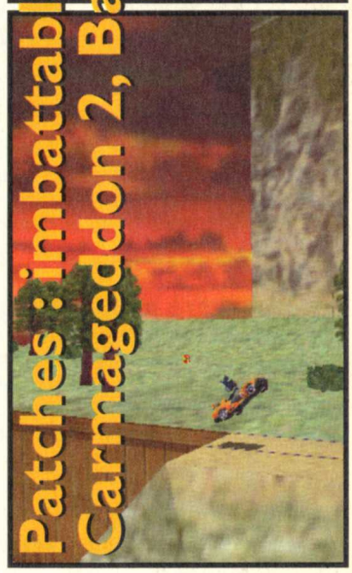
- Asteroids (éditeur)
- Baldur's Gate (mise à jour, cheat mode et éditeur de sauvegardes)
- Carmageddon 2 (mise à jour, cheat mode)
- Fallout 2 (mise à jour)
- Fighter Pilot (éditeur)
- Forsaken (mise à jour)
- Gangsters (mise à jour)
- Heretic 2 (trainer)
- Monaco Grand Prix Racing Simulation (mise à jour Direct 3D et 3Dfx, Client Game Service)
- Moto Racer (mise à jour)
- NHL 99 (mise à jour)
- Nightmare Creature (mise à jour)
- Railroad Tycoon 2 (mise à jour)
- Rainbow 6 (70 armes supplémentaires)
- Ring (mise à jour)
- Saga (mise à jour)
- Speed Busters (ghosts)
- Ubik (mise à jour)
- Wargasm (mise à jour, éditeur)



Des sharewares

- Allvue Pro (graphisme)
- Blade's MP3 Encoder (musique)
- FrontBlade (musique)
- MPFree (musique)
- NoiseNak (musique)
- Cacheman (utilitaire)
- Petite (utilitaire)
- Subtitle Editor and Viewer (divers)





Dernière minute la vidéo de Lands of Lore III

C'EST MOI QUI M'Y COLLE CE MOIS-CI ; D'HABITUDE, C'EST JEFF, MAIS VU QU'IL A RIEN BRANLÉ SUR CE NUMÉRO (À PART LA SOLUCE DE BALDUR'S GATE, LE TEST DE FALCON 4, TOP GUN, SES VIDÉOS, LES DÉPLACEMENTS POUR LE DOSSIER DU MOIS PROCHAIN), J'HÉRITE DE LA RUBRIQUE. UNE RUBRIQUE DONT JE M'ÉTAIS PAS OCCUPÉ DEPUIS DEUX ANS. MOI, J'EN ÉTAIS RESTÉ À : «COMAN FOUTR LARA CROFT À POUAL DANS TOMB RAIDER ET LES CAUDE DE COMMAND AND CONQUER, C'EST KOI» ? MAINTENANT, LA SITUATION A GRANDEMENT ÉVOLUÉ : ON REÇOIT : «COMAN FOUTRE LARA CROFT A POUAL DENT TOMB RAIDER 3 ET SÉ KOI LES KAUDE DE HAFLAF ?» OUI, VOUS AVEZ QUELQUES PETITS PROBLEMES D'ORTHOGRAPHE QUE L'ON CORRIGE AU PASSAGE. MAIS GLOBALEMENT, VOUS N'AVEZ PAS CHANGÉ, CONTINUEZ À NOUS ÉCRIRE, ON AIME ÇA.

COURRIER DES LECTEURS

LÉO DE URLEVAN

RÉF 2401
LES BOUCLIERS DE QUETZALCOATL
Vers la fin, je suis devant la porte avec les cinq leviers et je n'arrive pas à ouvrir la porte. Comment faire ?

Fabien Goizet

RÉF 2402
DISCWORLD 2
À la morgue, je dois parler des elfes à la sorcière pour obtenir l'icône forêt. Mais après avoir épuisé tous les dialogues, l'icône n'apparaît pas. Comment faire ?

Georges Louis

RÉF 2403
LES AVENTURES DU 5E MOUSQUETAIRE
Je suis bloquée à l'entrée de la taverne du Havre, je ne peux y entrer. Je ne trouve pas de récipient pour le combustible qui fait avancer le bateau ni les clés du QG. Ai-je oublié quelque chose ?

Elisabeth Géraud Hastir

RÉF 2404
STAR WARS REBELLION
Comment peut-on faire une mission de formation de Jedï ?

Luke

Réponse expresse :
Il faut d'abord envoyer un maître Jedï sur une planète de votre choix puis envoyer un élève potentiel au même endroit. Il pourra alors se former.

Envoyez sur papier libre vos questions et vos réponses à :
(indiquez dans ce dernier cas la réf. de la question)

PC SOLUCES,
COURRIER DES LECTEURS,
6 BD DU GÉNÉRAL LECLERC,
92115 CLICHY CEDEX

(NOUS PUBLIONS SEULEMENT LES QUESTIONS/RÉPONSES LES PLUS PRÉCISES, CE N'EST PAS FAUTE DE L'AVOIR DIT !)

RÉF 2405
FORT BOYARD
Je n'ai que deux «Boyards». Je n'arrive pas à ouvrir la mallette sous le lit de la chambre d'hôtel.

Mireille Thierry

Réponse expresse :
Promenez le curseur entre les pieds du lit après avoir cliqué sur «Regarder», et prenez-la (icône prendre). Le code est 357.

RÉF 2406
DARK FORCES
Je n'ai pas trouvé la bombe pour faire sauter le générateur du cinquième niveau ; où se trouve-t-elle ? Je suis passé à côté de pas mal de passages secrets.

Boutrif Abdel Hakim

RÉF 2407
THE CURSE OF MONKEY ISLAND
Au chapitre 4, en mode Difficile (Mégamonkey) comment ouvrir la porte du moulin sur l'île du Sang.

Mathieu Percot

RÉF 2408
LANDS OF LORE
Comment passer au-delà des puits dans les marécages du bois d'Opin et passer la barrière rouge de Scotia ?

Ulrick Libois

Réponse expresse :
Pour passer les marécages, il faut utiliser le sort de glace. Pour détruire la barrière, il faut utiliser le cube de Valean que l'on trouve au fond des mines.

RÉF 2409
ATLANTIS
Je suis dans Atlantis mais je ne saisis pas trop la finalité de la course des crabes.

Odette Pilarek

Réponse expresse :
Cela permet tout simplement de finir le jeu ; soit l'on meurt soit l'on gagne. Pour gagner, il faut miser sur le crabe rouge. Attention, ce passage est un peu bugué et il ne vous est pas toujours possible de prendre le crabe en question.

RÉF 2410
FABLE
Comment tuer le géant des glaces ?

Un lecteur

Réponse expresse :
Dites-lui : J'ai une chaleureuse surprise. Utilisez ensuite le flacon de pétrole (qui se trouvait à l'intérieur du coffre dans la chambre de la falaise) puis le bâton de souffre (vous l'avez ramassé sur le cadavre congelé).

RÉF 2411
DARK OMEN
Existe-t-il des codes pour Dark Omen ?

Geoffrey

RÉF 2412
ALERTE ROUGE : MISSION MAD
Existe-t-il des niveaux supplémentaires cachés comme dans les missions Taïga où l'on peut affronter des fourmis ?

Volkov

Réponse expresse : Pas à ma connaissance.

RÉF 2413
GOBLINS 2
Au monde 5, je n'arrive pas à faire bouger le prince bouffon.

Odette Pilarek

RÉF 2414
THE GENE MACHINE
Que dois-je donner au faussaire pour qu'il trafique mon journal ? Comment aller avec le professeur sur la Lune après lui avoir donné ce qu'il voulait ?

SPACE QUEST 6
Comment injecter la seringue de morphine dans le gâteau de Magnum ?

Dany

RÉF 2415
LBA 2
Comment faut-il faire pour dire au dino d'aller sur l'île de l'Ardoise ?

Yannick Richard

RÉF 2416
LE SECRET DU TEMPLIER
Dans la salle des malades, je ne trouve pas la pierre d'opale.

DISCWORLD 2
Comment faire rentrer la puanteur dans les bottes du diablotin ? Comment démolir le mur, aux docks ? Comment trouver un vêtement qui me protège des abeilles ? Comment attraper un coq dans le jardin de l'université ?

Anonyme

RÉF 2417
GABRIEL KNIGHT II
Dans la ferme Huber, je désire téléphoner au numéro relevé chez Leber, sans résultat. La réponse est : «Je dois être sûr d'avoir glané toutes les informations avant de faire cela». Je tourne en rond. Que faire ?

André Rochel

RÉF 2418

INDIANA JONES 4

En mode Action, dans les fouilles, comment trouver la deuxième pierre ? Je ne peux pas voir la croix dans l'appareil.
En mode Énigme, je suis bloqué devant la grille à côté du professeur. J'ai les trois statues, le peigne, les perles du coffre, la pile... Mais je suis bloqué.

François Enfedaque

RÉF 2419

X FILES

Je dois sauver Mulder, en Alaska. Des gens m'ont contacté par mail et m'ont expliqué la mission mais je ne sais pas quoi faire.

LE CINQUIEME ÉLÉMENT

Je suis au QG de Zorg ; je joue avec Korben Dallas. Je suis passé dans toutes les pièces possibles. Mais je me retrouve devant une gigantesque porte avec des boutons rouges. Comment l'ouvrir ? Euh... Cette porte se trouve dans une pièce jaune.

Julien Vanhoutte

RÉF 2420

MYST

Comment fait-on pour entrer dans la fusée ? Comment fait-on pour entrer dans le monde des rouages (engrenages ?) ?

Benjamin Merklen

RÉF 2421

ALONE IN THE DARK 3

Comment ouvrir les trois portes des trois tonneaux dans les sous-sols du saloon ?

Yann

RÉF 2422

DARK EARTH

J'ai les deux premiers cristaux. Comment trouver le quartz brut pour que Dansys frabrique le troisième. À quoi sert la clé rouge ?

XB

RÉF 2423

LEGEND OF KYRANDIA

Quelle est la direction à prendre pour les cinq pierres, la pièce d'or et l'autel de Lune car j'en ai marre de servir de casse-croûte au monstre de la grotte ?

Le tricheur en herbe

RÉF 2424

DISCWORLD

Dans l'acte 1, le coiffeur ne range pas le bigoudi dans sa poche ; je ne peux donc pas le lui voler. Que faire ?

Romain Longuet

RÉF 2425

SPQR

Quel est le code pour aligner le faisceau lumineux qui enflamme le casque des vestales dans l'énigme du mois de mai ?

Lionel Gaudet

www.pcsoluces.com

vous cherchez une astuce, une soluce ?

RÉPONSES AU COURRIER DES LECTEURS

RÉF 2015

MONSTER TRUCK MADNESS ET DESTRUCTION DERBY

Pendant une partie de MTM, tape : DANCE ou DQNCE, FRAME ou FRQ,E. Pour être invincible à Destruction Derby, à la place de ton nom, il faut écrire «!DAMAGE!»

Le petit lutin

On peut aussi écrire «REFLECT!» pour accéder au circuit caché Monastery.

Le nain de jardin

RÉF 2024

IMPERIUM GALACTICA ET SUB CULTURE

Pendant une partie d'Imperium, appuie sur la touche «Shift» et garde-la enfoncée. Tape «KAROLY» ou «KQROLY». Ensuite, tu peux utiliser ces touches :
C : Donne toutes les colonies et inventions. En appuyant une seconde fois, tu as toutes les planètes.
V : Donne 100.000 crédits.
5 : Lieutenant.
6 : Capitaine.
7 : Commandeur.
8 : Amiral.
9 : Grand Amiral.
Pour Sub Culture, pendant le jeu, tape :
WONGA : Donne de l'argent
BEDLK : Mode GOD

RÉF 2028

VERSAILLES

Il faut prendre l'échelle et la poser près du rideau vert. Maintenant, il faut cliquer avec le cordon trouvé dans la chapelle sur le rideau. Le héros va ainsi illuminer la pièce et pouvoir grimper à l'échelle.

Geoffrey

RÉF 2101

LES VISITEURS

Dans la bibliothèque de la mission 3, il faut regarder la plus haute rangée de livres de l'étagère, former le mot «farine», récupérer le parchemin en bas et le mettre sur la bougie qui est sur la table. La porte s'ouvrira alors sans doute. Sinon, clique sur la peau d'ours qui se trouve par terre.

Nicole Coco

RÉF 2202

X FILES

Il faut entrer Craig Wiilmore comme nom et Shiloh comme mot de passe (la bataille de la guerre de Sécession qu'affectionne particulièrement le héros). On ne peut pas utiliser le portable de Scully.

MF

RÉF 2203

PRISONNER OF ICE

Le tiroir à ouvrir est celui juste à droite de la porte menant à la cale ; les autres ne s'ouvrent pas.

MF

RÉF 2203

KILLING TIME

Il y a une des colonnes qui s'ouvre. Tu trouveras dans la pièce une clé qui te servira à ouvrir une des portes par où apparaît une bête. Si ma mémoire est bonne, c'est la porte marron.

Pascal Gonsales

RÉF 2204

LEISURE SUIT LARRY 7

Pour avoir le lubrifiant Megagliss, il faut ouvrir la porte de la réserve de bowling et vaporiser le déodorant sur les quilles.

MF

RÉF 2210

DARK EARTH

Fais une pause pendant le jeu. Tape «FORTYTWO». Cela active le mode Facile. Appuie alors sur CTRL + D pour te rajouter un point de vie ou SHIFT + D pour retirer un point de vie à l'adversaire.

Le nain de jardin

RÉF 2305

KRYPTON EGG

Pour être invincible, au cours du jeu, tape : IWANTTOBEIMMORTAL, sans espaces. Voici aussi quelques codes de niveaux : 11 : «BB9» - 121 : «E78E»

Le nain de jardin

RÉF 2315

CAESAR II

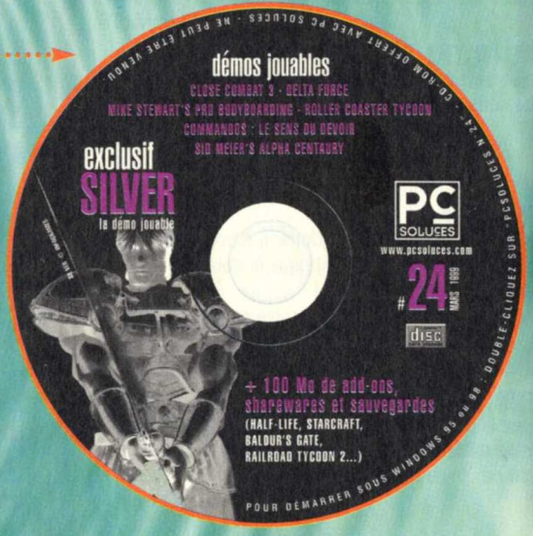
Pendant la partie, tape TARMAC. Tu obtiendras alors le cheat mode et tu devras saisir :
CHRISEDWARDS : toutes les armes
ARLOEISENBERG : maximum de vies
BHARDIN : barrière invulnérable

Le nain de jardin

ABONNEZ-VOUS ET RECEVEZ DES JEUX EN CADEAU

3 MAGAZINES EN 1

+ L'ACTUALITÉ DES JEUX (TESTS, PREVIEWS, DOSSIERS...)
+ DES SOLUTIONS ET DES ATUCES
+ 1 MAGAZINE INTERACTIF EN VIDÉO SUR CD-ROM



INCROYABLE !

1 AN D'ABONNEMENT À PC SOLUCES (SOIT 11 NUMÉROS)

299F AU LIEU DE ~~429F~~ (139F D'ÉCONOMIE)

EN CADEAU, 2 JEUX Kixx*

OFFRE DÉCOUVERTE

99F RECEVEZ LES 3 PROCHAINS NUMÉROS DE PC SOLUCES

EN CADEAU, 1 JEU Kixx*

CHOISISSEZ VOTRE CADEAU PARMI LES 5 JEUX Kixx*

ET RETROUVEZ LES AUTRES JEUX DE LA GAMME Kixx DANS LES MAGASINS

ARCADE — AVENTURE — STRATÉGIE — DOOM-LIKE (ACTION) — ACTION

* Dans la limite des stocks disponibles

IL N'EST PAS TROP TARD

POUR COMMANDER LES ANCIENS NUMÉROS

VOICI LA LISTE DES SOLUTIONS ET GUIDES (SANS LES CODES NI LES ASTUCES) DÉJÀ PUBLIÉS DANS PC SOLUCES. (N[OS] 4 À 19, LES NUMÉROS 1, 2, 3, 8, 9, 13 ÉTANT ÉPUISÉS). POUR RETROUVER LA LISTE COMPLÈTE DE TOUS LES CODES, ASTUCES, GUIDES ET SOLUTIONS DES ANCIENS NUMÉROS : 3615 CODE PCSOLUCES*, RUBRIQUE «MAGAZINE» OU SUR INTERNET : HTTP://WWW.PCSOLUCES.COM

THE LAST RESORT	10	DRAGON LORE 2	10, BO2	LES CHEVALIERS DE BAPHOMET	7, BO2	SPYCRAFT	BO1
AFTERLIFE	7	DUKE NUKEM 3D	7	LES GUIGNOLS DE L'INFO	BO2	STARCRAFT (GUIDE)	16
AGE OF EMPIRES	14, BO2	DUKE NUKEM 3D (2E PARTIE)	7	LES VISITEURS	16, BO3	STARCRAFT (1ÈRE PARTIE)	17
AGE OF EMPIRES : THE RISE OF ROME	21	DUNE 2	4	LIGHT HOUSE	BO3	STARCRAFT (2E PARTIE)	18
ALERTE ROUGE : MIS. TAIGA	12	DUNE 2000	20	LITTLE BIG ADVENTURE	5	THE 11TH HOUR	BO1
ALONE IN THE DARK	BO1	DUNGEON KEEPER	12, BO3	LITTLE BIG ADVENTURE 2 (PARTIE1),	12	THE 7TH GUEST	4
ALONE IN THE DARK 2	BO1	ÉGYPTE 1156 AV.	15, BO3	(PARTIES 1 ET 2)	BO2	THE CURSE OF MONKEY ISLAND	14, BO2
ALONE IN THE DARK 3	BO1	EVIDENCE	BO1	LOOM	BO1	THE CURSE OF THE MONKEY	BO3
ATLANTIS	11, BO2	F1 GRAND PRIX 2	BO2	LOST EDEN	BO1, BO2	THE DIG	BO1
BALDUR'S GATE (1ÈRE PARTIE)	23	F1 RACING SIMULATION	15, BO3	LOST IN TIME 1	BO1	THE LAST EXPRESS	11
BAD MOJO	4	FABLE	10	LOST IN TIME 2	BO1	THE NEED FOR SPEED 2	11
BATTLEZONE	17	FADE TO BLACK	BO1	MAGIC THE GATHERING	10	THE PANDORA DIRECTIVE	12,BO2
BLACK DAHLIA	17	FALLOUT	16, BO3	MDK	11	THE SECRET OF MONKEY ISLAND	2,BO1
BLADE RUNNER (1ÈRE PARTIE)	14	FEEBLES FIBLES	17	MIGHT AND MAGIC 6 (1ÈRE PARTIE)	18	THE SETTLERS 2	7
BLADE RUNNER (2E PARTIE)	15	FIFA EN ROUTE POUR LA COUPE DU M. 98	15	MIGHT AND MAGIC 6 (2E PARTIE)	19	THE SETTLERS III (GUIDE)	23
BLADE RUNNER (3E PARTIE)	16	FINAL FANTASY VII (1ÈRE PARTIE)	19	MIGHT & MAGIC 6	BO3	THEME HOSPITAL	11
BLADE RUNNER	BO3	FINAL FANTASY VII (2E PARTIE)	20	MONKEY ISLAND	BO3	TIME WARRIORS	11
BRAINDEAD 13	BO1	FINAL FANTASY 7	BO3	MONKEY ISLAND 2	BO3	TITANIC	12
BUD TUCKER IN DOUBLE TROUBLE	16	FLIGHT UNLIMITED	16	MOTO RACER	15	TOMB RAIDER NIVEAUX VERS. LONGUE	16
CAESAR II	21, BO1	FRANKENSTEIN	BO1	MYST	BO1	TOMB RAIDER	BO2
CARMAGEDDON	12, BO3	FULL THROTTLE	5, BO2	NEED FOR SPEED 3	20	TOMB RAIDER II	14, BO2
CARMAGEDDON 2 (1ÈRE PARTIE)	23	GABRIEL KNIGHT2	BO1	NORMALITY	5	TOMB RAIDER III (1E PARTIE)	21
CHINE	20	GOBLIINS 2	BO1	OUTLAWS	11	TOMB RAIDER III (2E PARTIE ET FIN)	22
CIVILIZATION 2	5	GOBLIINS 3	BO1	PHANTASMAGORIA	BO1	TOMB RAIDER III (NIVEAU SECRET & ASTUCES)	23
COMANCHE 3	12	GOLDEN GATE KILLER	BO1	PHANTASMAGORIA 2	BO3	TOTAL ANNIHILATION (2E PARTIE)	14
COMMANDOS (1ÈRE PARTIE)	17	GRIM FANDANGO	21	POD	10	UNDER A KILLING MOON	5, BO2
COMMANDOS (2E PARTIE)	18	HALF LIFE	22	POLICE QUEST SWAT	7	UNREAL (GUIDE)	17
COMMANDOS	BO3	HARVESTER	BO1	POPULOUS III (1ÈRE PARTIE)	21	UNREAL (1ÈRE PARTIE)	18
COMMAND & CONQ. : OPÉ. SURVIE	4	HEART OF DARKNESS	18, BO3	POPULOUS III (2E PARTIE ET FIN)	22	UNREAL (2E PARTIE ET FIN)	19
CONGO	4, BO1	HEROES OF MIGHT & M. 2	12, BO2	QUAKE	7	UNREAL	BO3
CONSTRUCTOR	15	HEXEN 2	19	QUAKE 2	15	URBAN ASSAULT	19
COUPE DU MONDE 98	18, BO3	INDIANA JONES & THE FATE OF A.	BO1	RAYMAN (2E PARTIE)	4	VERSAILLES	BO2
CRÉATURES	BO1	INTERSTATE 76	12	RED BARON 2	16	VIRTUA FIGHTER	7
CRÉATURES II	21	ISHAR 3	BO1	REDLINE RACER	17	WARWIND	BO1
CROISADES	16	JEDI KNIGHT : DARK FORCES 2	15	REDNECK RAMPAGE	11	WING COMMANDER IV	BO2
CRUSADER : NO REM. (1ÈRE PARTIE)	4	JOURNEYMAN PROJECT 3	16	RING : L'ANNEAU DES NIBELUNGEN	21	WING COMMANDER PROPHECY	15, BO3
CRUSADER : NO REM. (2E PARTIE)	5	KING'S QUEST	5	RIVEN	BO2	WORMS	4
CURSE OF ENCHANTIA	5	KING'S QUEST 7	BO1	ROBINSON'S REQUIEM	16	X-COM APOCALYPSE	12
CYBERIA 2	7	LA CITÉ DES ENFANTS PERDUS	10	SANITARIUM	23	X-FILES THE GAME	20, BO3
CYCLONE	12	LANDS OF LORE 2 (2E PARTIE)	14	SAM & MAX	BO1	X-WING VS TIE FIGHTER	11
D	4, BO1	LEGEND OF KYRANDIA 2	4	SECRET MISSION	5	Z	7
DAGGERFALL	10	LEGEND OF KYRANDIA 3	4	SECRET OF MONKEY ISLAND 2	4	ZORK GRAND INQUISITOR	15, BO3
DAR EYE	BO2	LEISURE SUIT LARRY 1	5	SHERLOCK HOLMES	10	ZORK NEMESIS	7, BO2
DEUS	16	LEISURE SUIT LARRY 5	7	SHIVERS	BO1	ZORK GRAND INQUISITOR	20
DIABLO	10	LEISURE SUIT LARRY 7	BO2	SPACE QUEST	5		
DISCWORLD	5	L'ENIGME DE MAÎTRE LU	BO1	SPACE QUEST VI	BO1		
DRAGON LORE	BO1	LES BOUCLIERS DE QUETZALCOATL	BO2	SPEED BUSTER (GUIDE)	23		

(*) BO = BEST OF PC SOLUCES

Nouveau ! Commandez directement vos magazines sur Internet, par téléphone ou minitel, et réglez par carte bancaire. Sur Internet : http://www.pcsoluces.com

Par téléphone : 08 36 68 84 48* - Par minitel : 3615 PC SOLUCES* *3615 et 3668 : 2,23 F/min

À remplir ou à recopier sur papier libre et à retourner avec votre règlement sous enveloppe affranchie à :
PC SOLUCES, CYBER PRESS PUBLISHING, 6, bd du Général Leclerc, 92115 CLICHY Cedex

❑ OUI, JE M'ABONNE À PC SOLUCES POUR 1 AN (11 NUMÉROS), **AU PRIX DE 299 F** (*), PORT INCLUS.
JE RECEVRAI EN CADEAU **DEUX JEUX** DE LA GAMME KIXX :
❑THUNDERHAWK 2 ❑MASTER OF DIMENSION ❑CONQUEST EARTH ❑SHADOW WARRIOR ❑MACHINE HUNTER

❑ OUI, JE M'ABONNE À PC SOLUCES POUR 3 MOIS (3 NUMÉROS), **AU PRIX DE 99 F** (*), PORT INCLUS.
JE RECEVRAI EN CADEAU **UN JEU** DE LA GAMME KIXX :
❑THUNDERHAWK 2 ❑MASTER OF DIMENSION ❑CONQUEST EARTH ❑SHADOW WARRIOR ❑MACHINE HUNTER

* Offre valable jusqu'au 31/03/99 dans la limite des stocks disponibles.

OUI, JE VEUX RECEVOIR LE N°❑4 ❑5 ❑7 ❑10 ❑11 ❑12 ❑14 ❑15 ❑16 ❑17 ❑18 ❑19 ❑20 ❑21 ❑22 DE PC SOLUCES, **AU PRIX DE 49 F**(*) LE NUMÉRO, PORT INCLUS.

OUI, JE VEUX RECEVOIR LE HORS-SÉRIE : ❑ «**BEST OF PC SOLUCES N° 1**» - ❑ «**BEST OF PC SOLUCES N° 3**» **AU PRIX DE 49 FF**(*) LE NUMÉRO, PORT INCLUS.

❑ «**BEST OF PC SOLUCES N° 2**» AVEC SON JEU COMPLET BUD TUCKER POUR PC CD-ROM **AU PRIX DE 59 FF**(*) LE NUMÉRO, PORT INCLUS.

NOM : PRÉNOM : ÂGE :

ADRESSE :

CODE POSTAL : VILLE : TÉLÉPHONE :

(*) Offre valable pour la France métropolitaine uniquement. Pour les pays de la CEE uniquement : anciens numéros, 10 F supplémentaires (59 F) ; abonnement 3 mois, 30 F supplémentaires (129 F), abonnement 1 an, 100 F supplémentaires (399 F) par chèque ou mandat international uniquement. Pour la Belgique, contacter : Tondeur S.A., 02 555 02 17. Pour la Suisse : Edigroup S.A., 022/348 44 28. Pour les pays hors CEE et DOM-TOM nous consulter : 33 1 41 06 44 44.

CI-JOINT, MON RÈGLEMENT À L'ORDRE DE CYBER PRESS PUBLISHING PAR : ❑ CHÈQUE BANCAIRE OU POSTAL ❑ MANDAT

❑CARTE BANCAIRE N° EXPIRE FIN

MONTANT TOTAL DE MA COMMANDE : FF

SIGNATURE OBLIGATOIRE

GUIDE

carmageddon II

2ème partie

JE COMMENCE À AVOIR DES ÉCHOS DEPUIS QUE NOUS AVONS PUBLIÉ LA PREMIERE PARTIE DU GUIDE, QUI ME LAISSENT ENTENDRE QUE CERTAINS D'ENTRE VOUS EN BAVENT POUR PASSER LES MISSIONS DE CARMAGEDDON 2. JE VOUS AVAIS PRÉVENUS ! ET ENCORE, LE PIRE SE SITUE VERS LA FIN DU JEU. D'UN AUTRE CÔTÉ, LA BONNE NOUVELLE, C'EST QU'ON A ENFIN TROUVÉ COMMENT UTILISER LES CHEAT CODES.

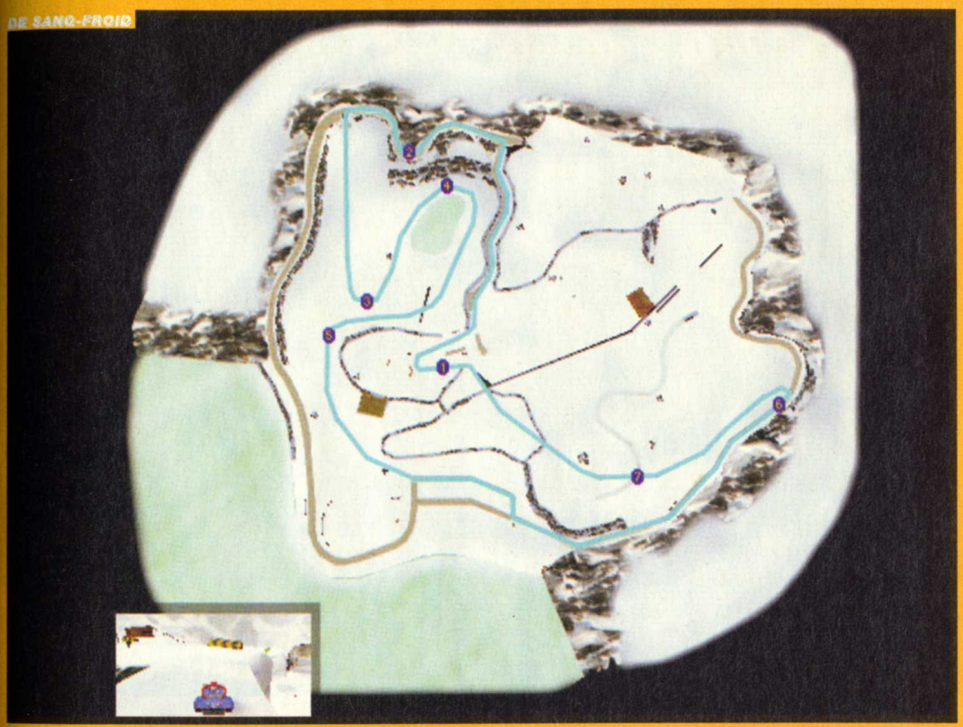
ÉDITEUR	SCI/Eidos
CONFIG.	Pentium 166, 16 Mo, SVGA
TEXTE	Français
VOIX	Françaises
SORTIE	Disponible

SAUVEGARDE

Dans la rubrique «Fichiers» du CD-Rom de PC Soluces, vous trouverez une sauvegarde qui vous permet d'accéder à n'importe qu'elle course dans le jeu et qui comporte de nombreuses voitures.

MISSION : DE SANG-FROID

C'est sensiblement le même parcours que la mission contre la montre que vous avez déjà parcourue précédemment. On s'accroche, on ne s'énerve pas. Le choix de la voiture est toujours aussi primordial, prenez un 4 X 4 comme la Piranha. Recommencez la course si vous sentez que vous prenez plus d'une minute vingt pour faire un tour. Vous n'avez que dix minutes pour faire vos trois tours, alors il vaut mieux recommencer à zéro que chercher à se surpasser. Lorsque le timing est trop serré, on perd encore plus de temps à passer la mission et on s'énerve.



LES CHEAT CODES

On vous a dit que les Cheat Codes ne fonctionnaient pas. Bon... Finalement, une de nos charmantes collaboratrices qui a passé la nuit sur le jeu nous a dit que nous sommes des truffes puisque nous n'avions par réussi à les faire fonctionner. Et à juste titre. Arioch et moi avions essayé les codes chacun de notre côté, rien à faire. Alors, merci à Lucie-Kate Moss-Bernardon et à Simon The Fragmaster Mohamedaly pour avoir réussi à trouver comment faire. En fait, pour les entrer, il faut avoir le rythme dans la peau.

• Pendant une partie, tapez l'un des codes suivants. Toutefois, il faut les taper ni trop vite ni trop lentement. Disons que l'on arrive à faire fonctionner certains codes facilement alors que d'autres vont vous énerver à la vitesse grand V ! En réalité, il faut garder la même cadence lorsque vous tapez le code. Ne pas vous arrêter pour vérifier l'orthographe, etc. Pour couronner le tout, ce sont des codes en QWERTY qui ont une signification anglaise. C'est pourquoi vous trouverez le code en QWERTY suivi du code en AZERTY. La plupart d'entre vous ont un clavier réglé en AZERTY, il vous faudra donc utiliser le second code.

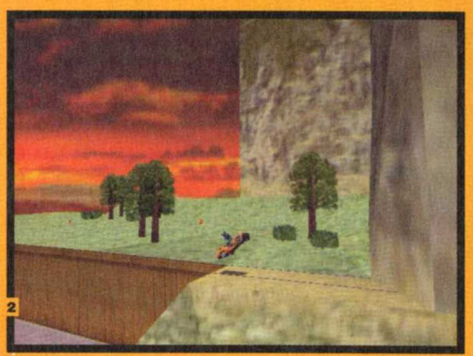
BIGDANGLE ou **BIGDQNGLE** - Une queue de mutant bidule.
BIGTWAT ou **BIGTZQT** - Voiture en granit.
BLOODYHIPPY - Drogues !
CLANGCLANG ou **CLQNGCLQNG** - Carrosserie dans le sac.
CLINTONCO - Voiture gonflée.
DIDEDODI - "Abilité à chier des mines".
DOTACTION ou **DOTQCTION** - Zombies visibles sur la carte.
EVENINGOCCIFER - Conduite en état d'ivresse.
FASTBAST ou **FQSTBQST** - Zombies tordus.
FRYFRY - Lance-flammes zombie.
FRYINGTONIGHT - Rayon électro-salaud zombie.
GOODHEAD ou **GOODHEQD** - Zombies à têtes stupides.
LEMMINGIZE ou **LE??INGIWE** - Zombies crétins.
MOONINGMINNIE ou **?OONING?INNIE** - Gravité lunaire.
MRMAINWARING ou **?R?QINZQRING** - Panique chez les zombies.
OYPOWERUPNO ou **OYPOZERUPNO** - «Annulatisateur» des effets bonus.
POWPOW ou **POZPOZ** - Refouleur d'adversaires.
SMARTBASTARD ou **S?QRTBQSTQRD** - Permet de terminer la course en cours.
STICKYTYRES - Grimpe aux murs.
STIFFSPASMS ou **STIFFSPQS?S** - Cadavres mutants.
STOPSNATCH ou **STOPSNQTCH** - Active ou désactive le blocage de l'horloge.
TAKEMETAKEME ou **TQKE?ETQKE?E** - Zombies suicidaires.
TILTY - Mode flipper.
TIMMYTITTY ou **TI??YTITTY** - Temps supplémentaire.
TINGTING - Réparations gratuites.
TWATOFF ou **TZQTOFF** - Zombies explosifs.
WATERSPORT ou **ZQTERSPORT** - Capacité amphibie.
WETWET ou **ZETZET** - Donne des crédits.
WOTATWATAMI ou **ZOTQTZQTQ?I** - Pneus graisseux.
XRAYSPEKS ou **XRQYSPEKS** - Zombies vaporeux.
ZAZAZ ou **WQWQW** - Anéantisseurs de zombies.

FÊTE DU VILLAGE

Une carte un peu moins «touffue» que les autres, mais avec des originalités comme les enclos d'éléphants ou de pingouins. Évitez d'aller dans l'eau à l'ouest de la carte, c'est un abîme sans fond. Prenez une voiture de taille conventionnelle pour pouvoir profiter des montagnes russes et des pistes en bois, qui sont idéales pour exécuter les cascades les plus délirantes. Seul inconvénient, les piétons sont très peu nombreux ; alors, plus que jamais, gardez un œil sur votre compte à rebours.

1

Sous l'auvent, il y trois bonus d'»Abilité à Chier des Mines», c'est toujours utile.



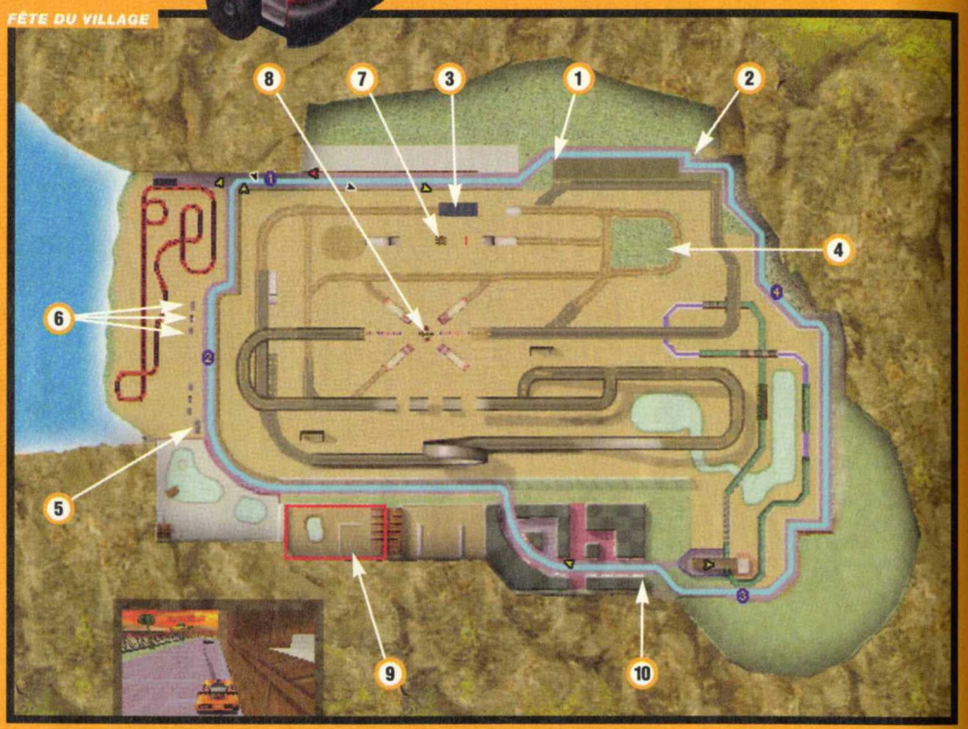
2

En grimpant ce pan de mur incliné, vous accédez à une zone d'herbage avec quelques bonus sympas, surtout dans un coin ou vous aurez trois emplacements de blocs supplémentaires pour les voitures.

3

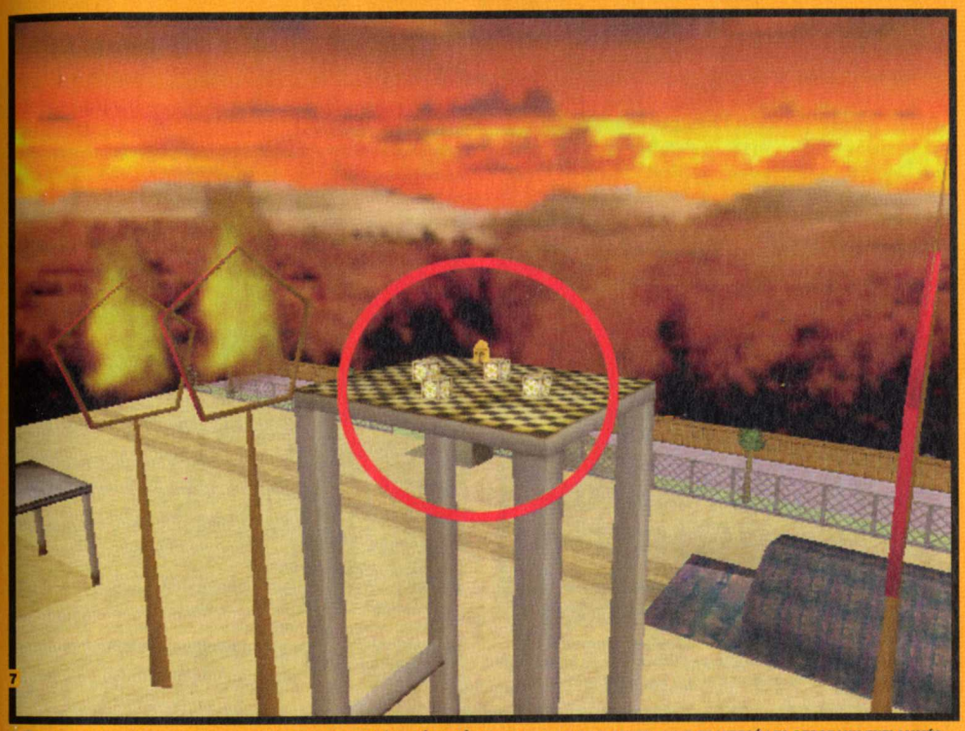
Explosez l'un des murs de la cabane en bois, il y a un «repousseur d'ennemis», de l'argent et je ne sais quoi d'autre, mais ça doit être bien.

FÊTE DU VILLAGE

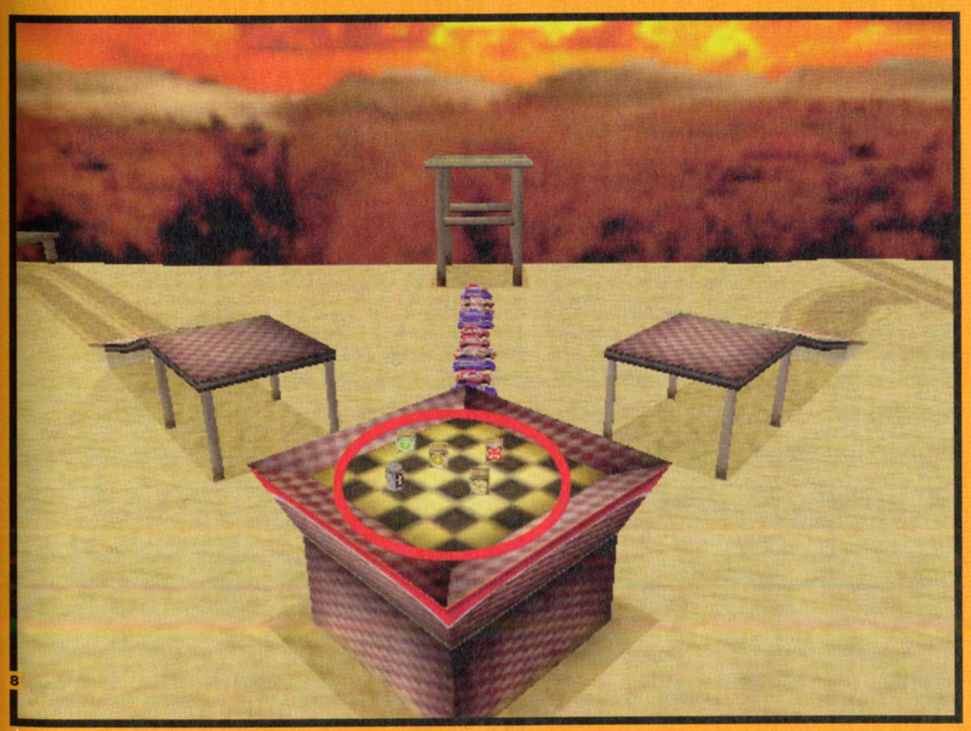


4

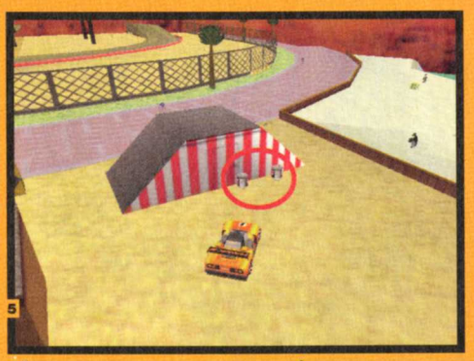
Cette petite arène contient pas mal de bonnes choses.



PAS MAL DE TRUCS SUR CETTE PLATE-FORME, LE PROBLÈME C'EST D'Y ATTERRIR PILE-POIL APRES AVOIR TRAVERSÉ LES CERCEAUX ENFLAMMÉS.

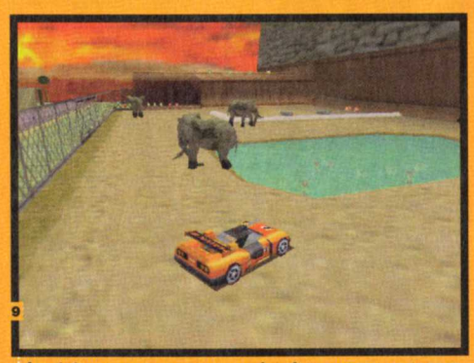


CES BONUS NE SONT PAS IMPORTANTS MAIS LA RAMPE QUI Y MENE EST MARRANTE, AVEC LA POSSIBILITÉ DE SE RECEVOIR SUR LES CARCASSES DE VOITURES.

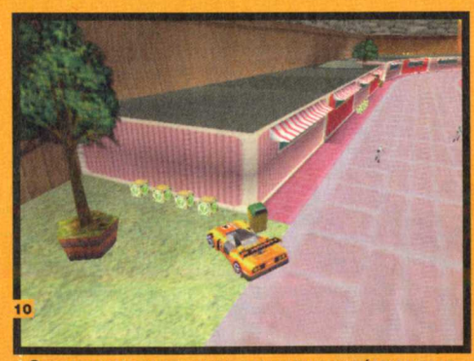


ICI, VOUS TROUVEREZ DES REPOUSSEURS D'ENNEMIS.

SUR LE TOIT DE CES TROIS CABANES, IL Y A DES ÉLÉMENTS POUR AMÉLIORER VOTRE VOITURE.



LES ÉLÉPHANTS SONT UNE CURIOSITÉ INTÉRESSANTE, MAIS CE SONT DES DURS À CUIRE ET LES FACE À FACE PEUVENT VOUS COÛTER TRÈS CHER. ALLEZ FAIRE UN TOUR DANS LEUR CABANE, ELLE EST PLEINE DE RICHESSES. CHEZ LEURS VOISINS, LES PINGOUINS ET LES CARIBOUS, DANS LES ENCLOS JUSTE À CÔTÉ, IL Y A ÉGALEMENT QUELQUES BONUS.

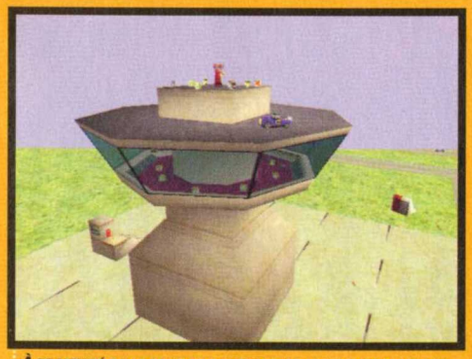


CES BARAQUES CONTIENNENT QUELQUES BONUS INTÉRESSANTS LE LONG DE LEURS MURS ET SUR LEUR TOIT ; ICI, IL S'AGIT D'ARGENT.

AÉROPORT DE CASTOR

À ce stade du jeu, vous commencez à découvrir des décors très marrants. Les pistes d'atterrissage sont un formidable terrain de jeu pour atteindre des vitesses suicidaires, quitte à exploser sa bagnole. L'aéroport en lui-même est très bien réalisé avec des centaines de vitres. Vous devez absolument aller faire un tour sur le toit. Vous pourrez littéralement traverser le bâtiment en fracassant la verrière. Il suffit de grimper au premier étage et d'emprunter une énorme rampe en béton, que vous ne pouvez pas louper. Attention au Boeing qui fait mine de manœuvrer de temps en temps ; dans une rencontre face à face, je ne donne pas cher de votre peau. Un petit détail dans le même genre, les barrières qui bordent les pistes sont en «dur» ; évitez de foncer dessus en pensant les traverser, la première fois ça peut surprendre.

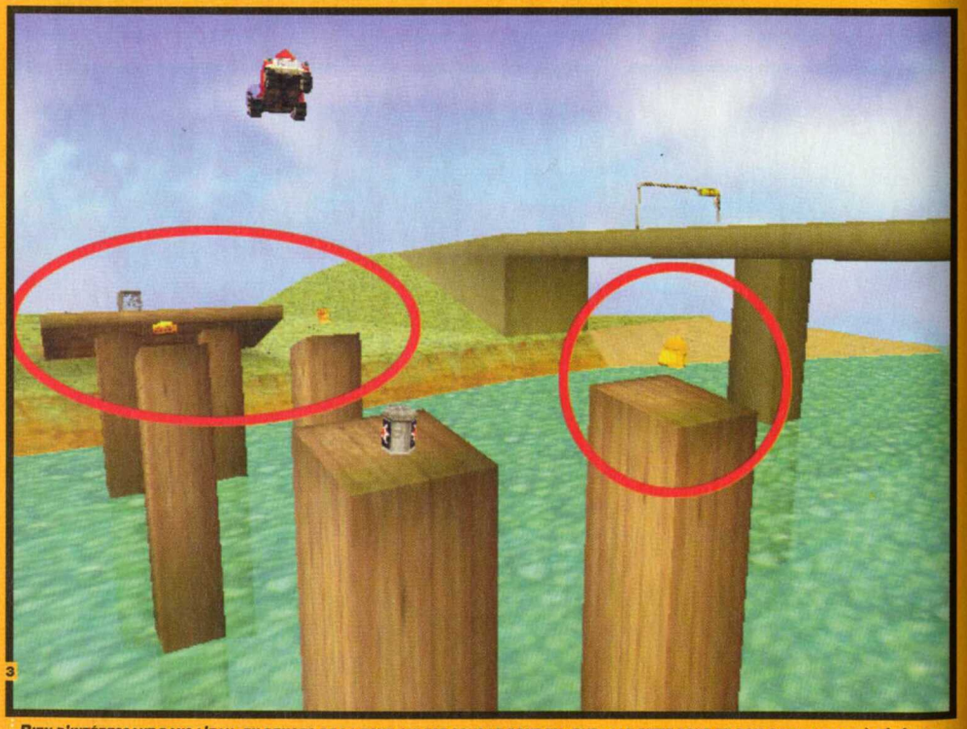
AÉROPORT DE CASTOR



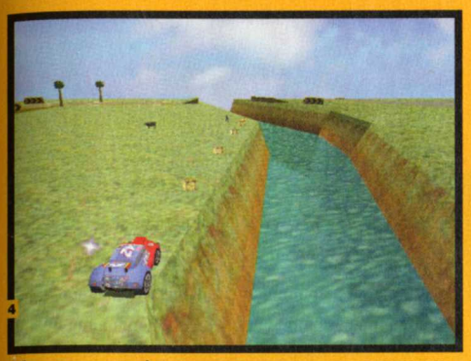
À PROXIMITÉ DE LA TOUR DE CONTROLE, SE TROUVE UN TREMPLIN TRÈS COMMODE POUR MONTER SUR LE TOIT DE CETTE DERNIERE. IL EST BEAUCOUP MOINS BIEN ÉTUDIÉ EN REVANCHE POUR ENTRER À L'INTÉRIEUR MÊME DE LA TOUR, CHOSE QUE VOUS DEVREZ FAIRE DANS LA PROCHAINE MISSION, ET CE N'EST PAS DE LA TARTE.

ICI, COMME D'AILLEURS SUR LES AUTRES BORDURES DU CIRCUIT, VOUS TROUVEREZ UNE ZONE TRÈS JUTEUSE EN TERMES DE TEMPS SUPPLÉMENTAIRE ET AUTRES JOYEUSETÉS DU MÊME GENRE, GARE AUX MINES QUAND MÊME !

APRÈS LE DÉPART, À GAUCHE, JUSTE AVANT LE PONT, VOUS TROUVEREZ UN BONUS TRÈS COMMODE EN DÉBUT DE PARTIE (PARCE QUE BONJOUR LA BOUSCULADE) CAR IL VOUS PERMET DE GELER MOMENTANÉMENT LES ADVERSAIRES. IL PEUT ÉGALEMENT PROVOQUER D'AUTRES EFFETS PUISQUE C'EST UN BIDON-SURPRISE, MAIS C'EST LE PLUS PROCHE DE LA LIGNE DE DÉPART DANS LA PREMIÈRE COURSE QUE VOUS EFFECTUEREZ DANS CET ENVIRONNEMENT. PROFITEZ-EN AU MAXIMUM POUR VOUS DÉBARRASSER D'UNE POIGNÉE DE CONCURRENTS.



RIEN D'INTÉRESSANT DANS L'EAU, EN DEHORS DE LA ZONE QUI EST SOUS LE PONT EN «DUR» ; LE PETIT PONT EN BOIS ROMPU JUSTE À CÔTÉ PROPOSE PAR CONTRE PLEIN DE BONUS. ILS SONT UN PEU DIFFICILES À ATTRAPER VU QU'ILS SONT SUR DES PILOTIS, MAIS ÇA VAUT FRANCHEMENT LE DÉTOUR. SURTOUT QU'AVEC «PISTE D'ÉQUARISSAGE» VOUS ENTREZ DANS LA SIXIÈME CATÉGORIE DE VÉHICULES ET QUE VOUS POUVEZ AUGMENTER LES PERFORMANCES DE VOS VOITURES SI VOUS AVEZ ATTEINT LE PLAFOND MAXIMUM ENTRE TEMPS.

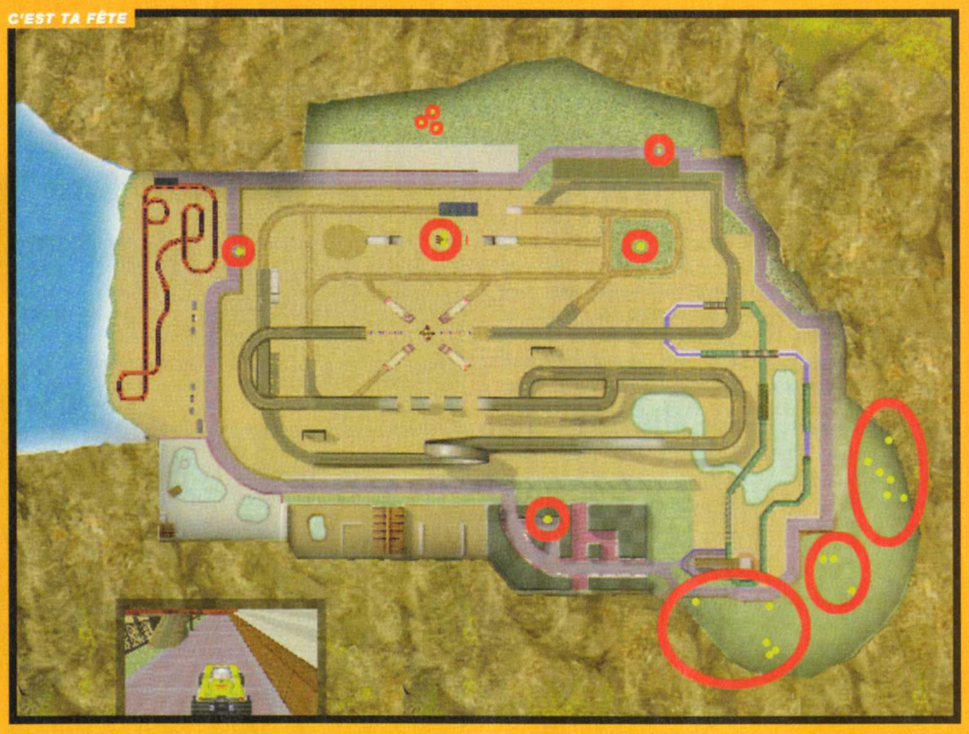


LE LONG DE LA RIVIÈRE, IL Y A UNE BELLE ENFILADE DE BONUS QUI VOUS RAPPORTERONT DE L'ARGENT.

C'EST SOUVENT UN BONUS D'»ÉLECTRO-SALAUD ZOMBIES» QUE VOUS TROUVEREZ ICI. C'EST D'AUTANT PLUS COOL QU'IL Y A PLEIN DE PIÉTONS DANS LE COIN, ON PEUT SE PAYER UN CARNAGE TRÈS LUCRATIF.

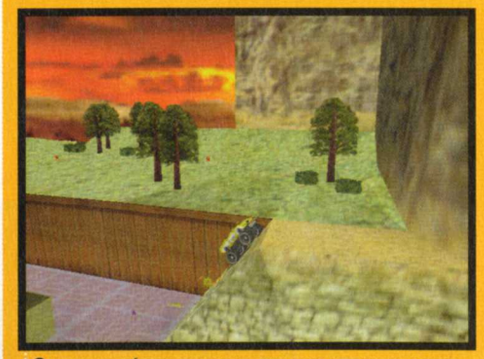
L'AÉROPORT EST INCONTOURNABLE, NE SERAIT-CE QUE POUR LE FUN. AU PREMIER ÉTAGE, DANS LES CABINES, IL Y A UN «KANGOUROU AUX COMMANDES» QUI VOUS PERMET DE PRENDRE LES BONUS EN HAUTEUR.

LES HANGARS NE CONTIENNENT PAS SEULEMENT DES AVIONS. À GAUCHE, VOUS POUVEZ VOIR LA RAMPE D'ACCÈS AU MONORAIL, QUI EST UNE ATTRACTION ASSEZ MARRANTE.



MISSION : C'EST TA FÊTE

Là c'est le même plan que les zombies malades qu'il faut écraser, sauf qu'il s'agit de Clowns. Gardez votre sang-froid, c'est une question de méthode. Quittez la route dès le point de départ, allez vers la gauche pour écraser les deux clowns au pied du système avec les anneaux de feu. Il est possible qu'ils soient sur la plate-forme en hauteur, auquel cas, laissez tomber, allez ailleurs, il y a neuf chances sur dix pour qu'ils tombent tout seuls, ce n'est pas la peine de perdre du temps avec eux. Allez tout droit et tuez le clown isolé à l'ouest de la carte. Faites demi-tour et grimpez sur les prairies en hauteur à l'aide du mur en pente. Redescendez charcler celui qui est tout seul dans la petite arène de verdure. Occupez-vous ensuite du gros de la troupe au sud-est de la carte en grimpant par le mur comme pour celle du nord et, enfin, finissez le dernier qui se cache derrière les stands de forains au sud.



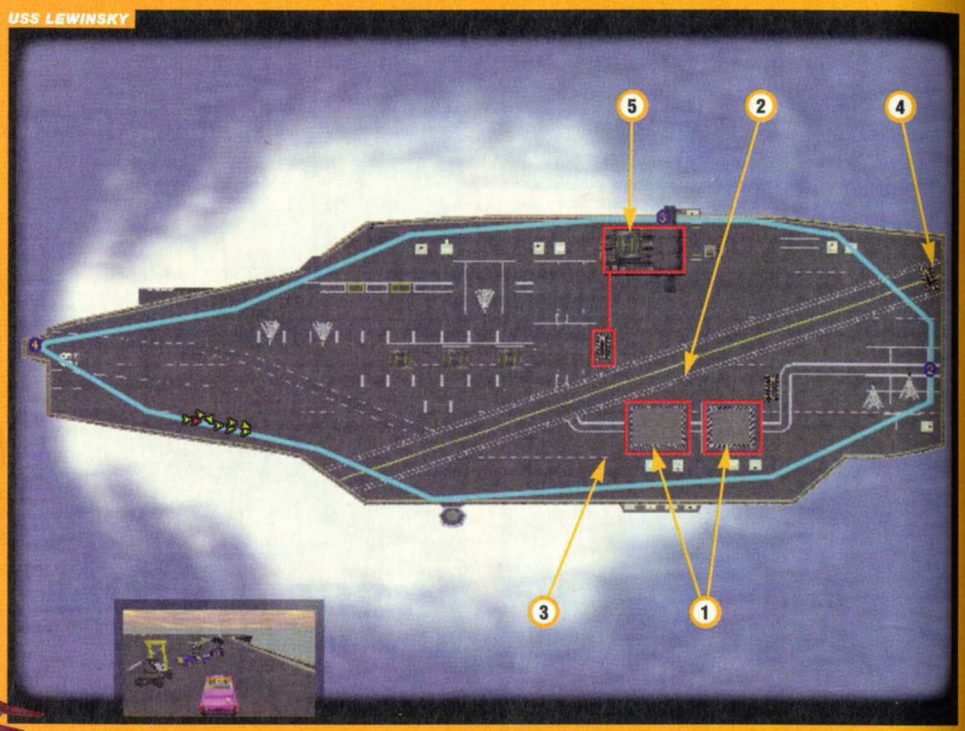
GRIMPEZ CARRÉMENT LE LONG DU MUR POUR ATTEINDRE LA ZONE DE PRAIRIES.

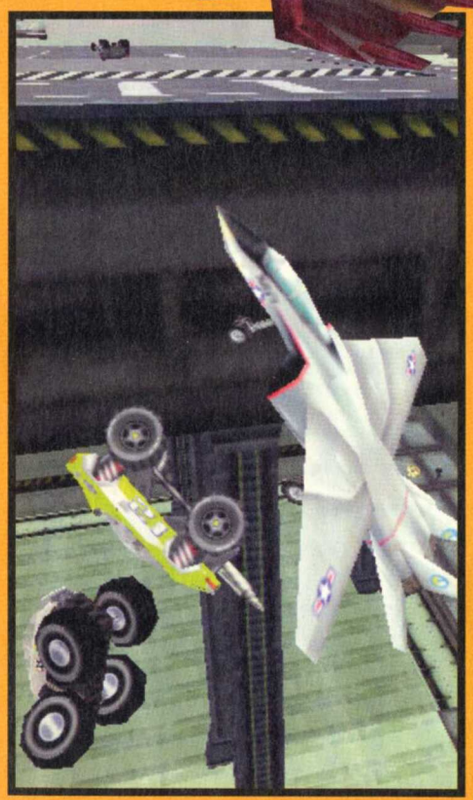
SI LES CLOWNS SE METTENT SUR LA PETITE PLATE-FORME, ÇA VA ÊTRE DUR DE LES DÉLOGER.

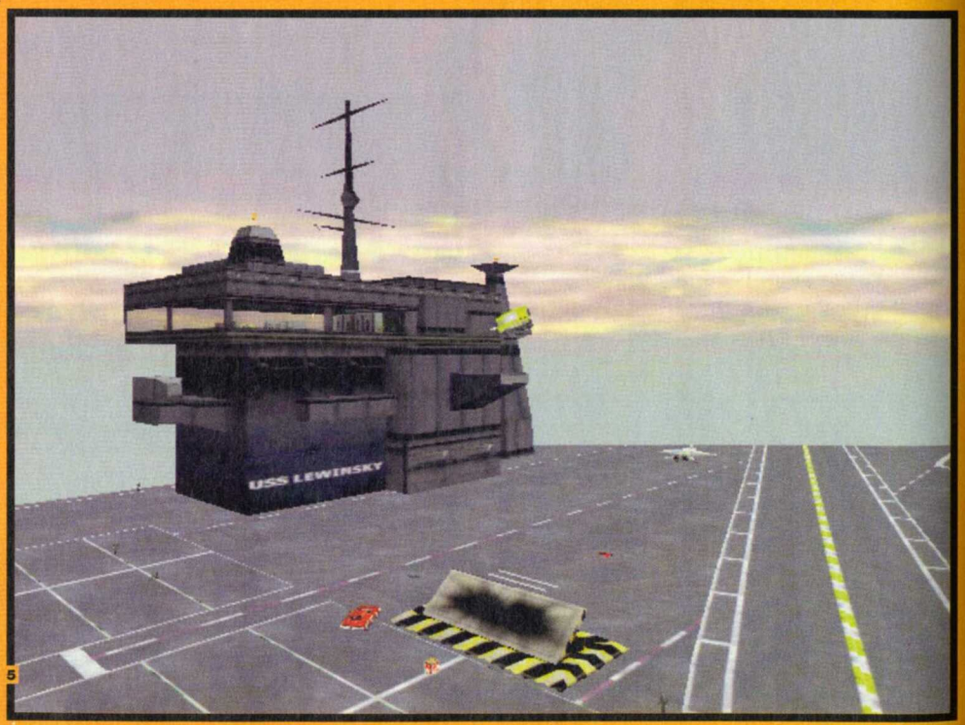
USS LEWINSKY

Je vous laisse deviner à qui rend hommage le nom de ce porte-avions, il deviendra sûrement célèbre… A priori, c'est un cadre original et plutôt sympa, mais rester sur le pont peut vous coûter cher, surtout en début de partie. Les concurrents ont une sale tendance à vous pousser et si vous tombez de l'engin, vous devez payer 2000 crédits de récupération à chaque fois. Comme le pont n'est pas spécialement intéressant du point de vue pépettes, je vous conseille de ne pas trop y traîner. Le sous-sol est moins marrant mais bien plus fourni, reportez-vous à la carte pour repérer rapidement comment vous y rendre. Les tourelles de canons un peu partout peuvent être détruites, elles provoquent des dégâts sur votre carrosserie, mais elles rapportent 3000 crédits chacune. Ne traînez pas trop dans les circuits qui se déroulent sur ce porte-avions, il y a peu de piétons, pas mal de bonus mais pas de quoi s'éclater comme dans le Dépotoir de Max.

USS LEWINSKY

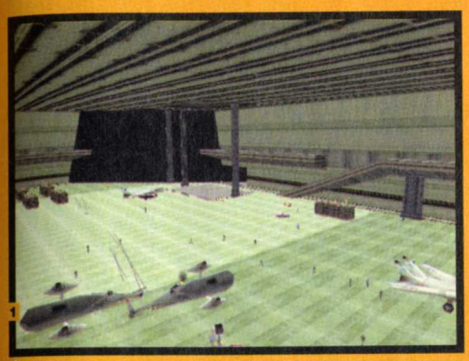






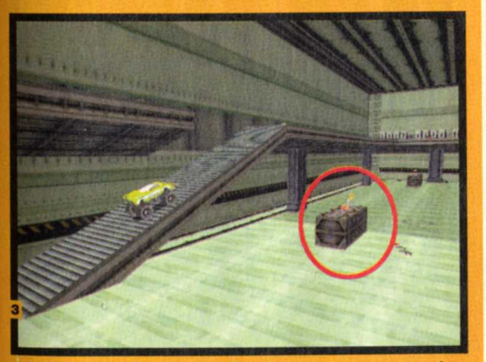
5

Le poste de pilotage vous paraît inaccessible ? Et pourtant… Au bout du pont (à gauche par rapport à la photo), vous trouverez des turbos qui vous permettront de prendre de la vitesse. Sautez sur ce petit tremplin en le prenant en biais de droite à gauche et vous devriez atteindre le poste de pilotage. Ceci dit, c'est plus par défi que pour autre chose, ne vous amusez pas à réaliser cette opération si vous n'avez que deux minutes devant vous.

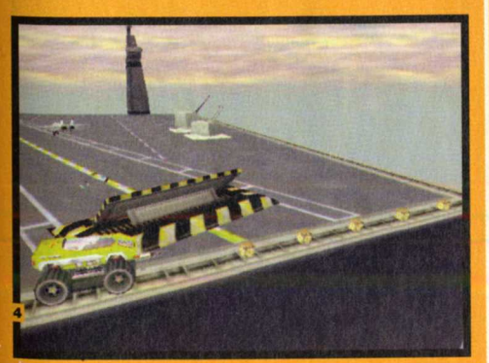


En roulant sur ces plaques, vous accèderez au cœur du porte-avions. La plupart des bonus présents dans cette salle sont accessibles en utilisant la rampe qui court le long des côtés.

Plein de bonnes choses, hein ? Mais toujours en hauteur.



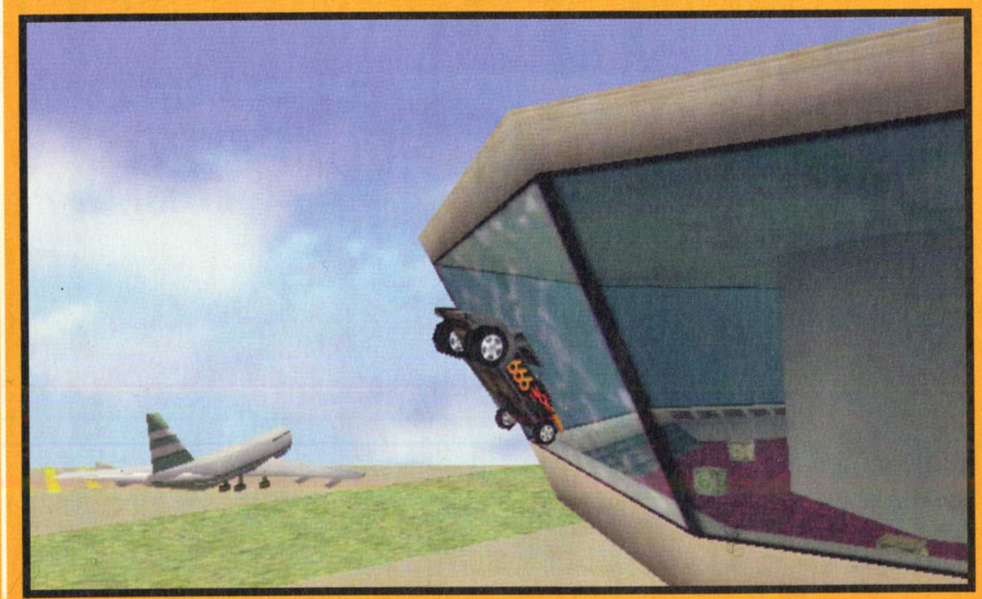
La voilà, la fameuse rampe. En vous laissant tomber de là-haut, vous atteindrez une bonne quantité de bonus.



Une petite enfilade de «temps supplémentaire» qui sera sûrement la bienvenue.

MISSION : S'ENVOYER EN L'AIR

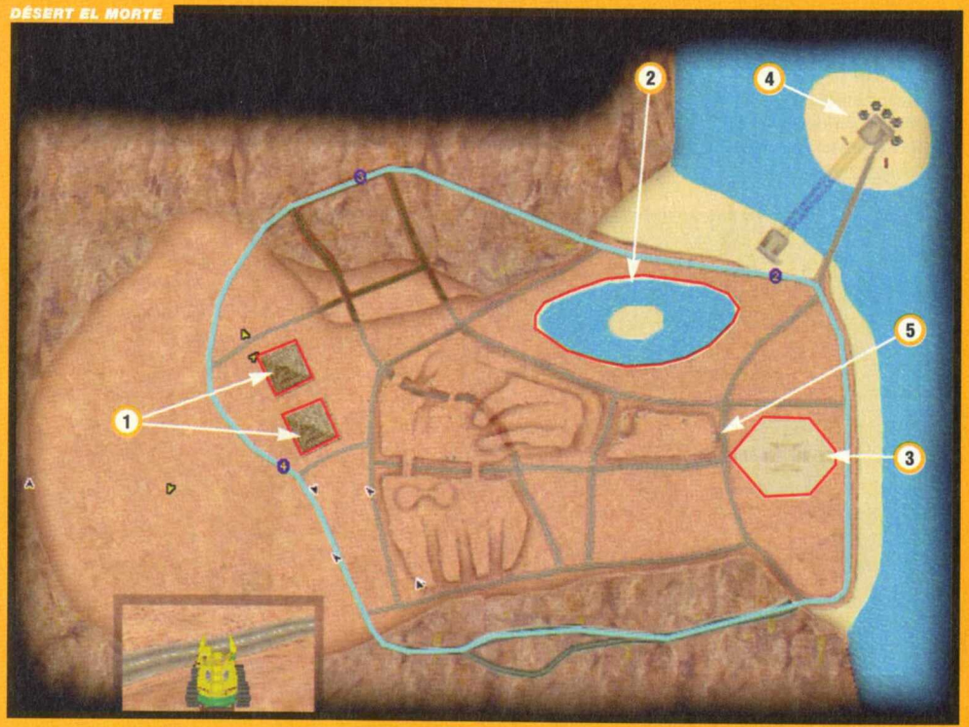
C'est certainement l'une des missions les plus balaises, elle est limitée à quatre minutes et vous devez tuer quatre types logés dans la salle qui se trouve au sommet de la tour de contrôle. Reportez-vous à la carte de l'Aéroport de Castor deux chapitres avant celui-ci pour repérer la tour de contrôle. Foncez dessus et placez-vous de manière à emprunter le tremplin qui se trouve juste à côté. Le problème, c'est que la courbe du tremplin est étudiée pour atteindre le toit sans aucune difficulté, mais qu'elle est très mal foutue pour accéder à la salle en elle-même. C'est le cauchemar ! Essayez plusieurs modèles de voitures (pas la peine de prendre des monstres, il faut être en mesure de manœuvrer une fois là-haut pour exploser les contrôleurs aériens) vous n'avez pas forcément le même niveau de performance que moi lorsque j'ai attaqué la mission, je ne peux donc pas vous dire à qu'elle vitesse appréhender le saut, c'est au feeling. Essayez déjà d'exploser la vitre dans un premier temps, puis de vous projeter à l'intérieur de la salle. C'est vraiment très éprouvant. Il arrive qu'un bug fasse que vous ayez un ou plusieurs contrôleurs qui se baladent au pied de la tour comme par magie, mais malheureusement même dans ce cas-là, il en reste toujours un en haut, c'est rageant.



DÉSERT EL MORTE

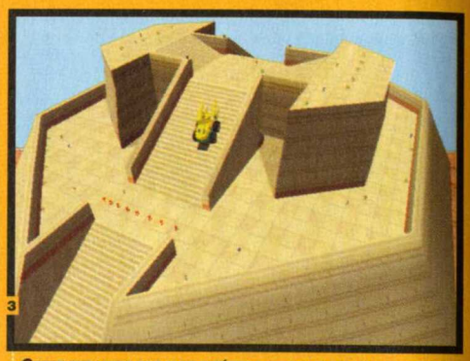
On continue dans des décors en «open space» ; la seule richesse de la région c'est le piéton, il est partout, dispersé, prêt à se faire faucher. C'est toujours bon à prendre, mais ce n'est pas avec ça que vous vous ferez de l'argent, et de l'argent vous devriez commencer à en avoir besoin, il y a de plus en plus de véhicules monstrueux qui font baver mais qui coûtent des millions et des millions.

DÉSERT EL MORTE

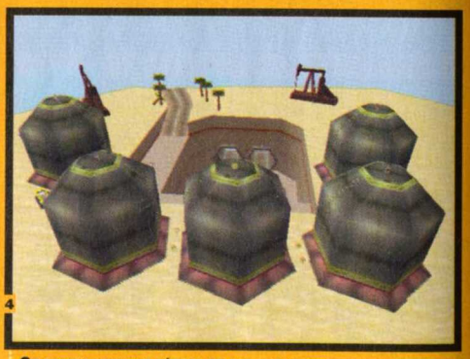


JUSTE POUR LE COUP D'ŒIL, ALLEZ FAIRE UN TOUR EN HAUT DES PYRAMIDES DE CE CÔTÉ-CI.

L'OASIS EST À VISITER, Y COMPRIS SOUS L'EAU. L'ÎLE AU CENTRE EST REMPLIE DE BONUS, MAIS ELLE EST DIFFICILE À ATTEINDRE, LES PAROIS SONT TROP ABRUPTES SOUS L'EAU. PAR CONTRE, VOUS POUVEZ PROFITER DU RELIEF DU TERRAIN POUR SAUTER DESSUS.



CETTE PYRAMIDE EST PLUS INTÉRESSANTE QUE CELLE DES EXTRA-TERRESTRES, EN PARTICULIER AU CENTRE DU PREMIER ÉTAGE. ATTENTION, IL Y A DES MINES UN PEU PARTOUT.



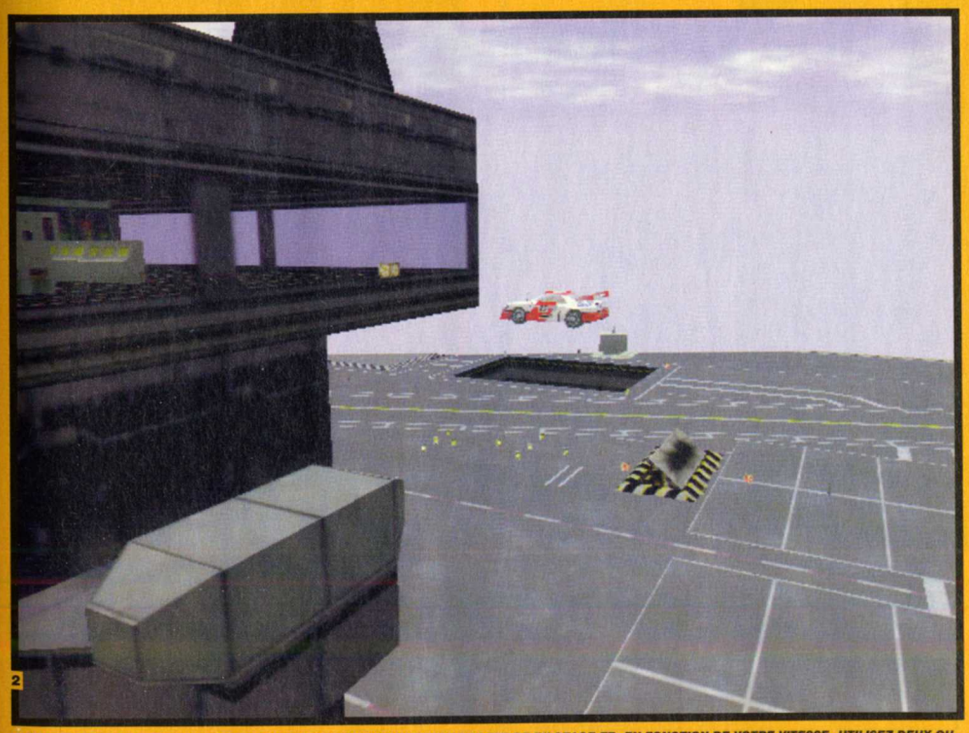
CE PETIT COMPLEXE PÉTROLIER EST CHOUETTE, IL Y A UN DOUBLE PASSAGE SOUS L'EAU ASSEZ MARRANT ET QUELQUES BONUS CACHÉS. IL Y EN A AUSSI SUR LES BONBONNES DE CARBURANT, MAIS BONJOUR POUR GRIMPER LÀ-HAUT.

CE TUNNEL EST TRÈS IMPORTANT, IL VOUS DONNE ACCÈS À TOUTE UNE ZONE DE PLATEAUX ROCHEUX SUR LESQUELS VOUS TROUVEREZ PAS MAL DE TRUCS. VOUS POURREZ ÉGALEMENT VOUS AMUSER À BALANCER DES DIZAINES DE ROCHERS DANS LA VALLÉE.

Cette rampe ou sa voisine jumelle vous permet de prendre de l'élan dans la salle encombrée. Au fond, on voit bien le réacteur qui explose.

MISSION : ÉCŒURER

C'est du délire, les missions dans Carmageddon 2 ! Chaque fois que les limites du faisable sont atteintes, on les dépasse sur la mission d'après. Ici il s'agit de détruire toutes les tourelles de canons sur le porte-avions, ça vous savez le faire, les bonus noirs à côté des tourelles sont la plupart du temps des «Voitures en granit» ; ça aide à tout casser plus vite, mais le mieux pour y parvenir, c'est de se servir du troupeau de bonus de «Mortier Massacreur» qui se trouve au pied de la tour de contrôle. Ensuite, descendez dans la grande salle au sous-sol, empruntez le tunnel qui mène à une toute petite salle ; au fond de celle-ci, vous trouverez une plate-forme qui monte et qui descend, identique à celle que vous avez utilisée pour descendre dans la grande salle. Elle vous mène à un couloir dans lequel vous devez absolument ramasser les bonus «Kangourou aux commandes». Vous verrez des portes automatiques, si elles vous posent problème, reculez et réavancez. Vous arrivez dans une salle immense remplie de matériel. Vous devez détruire le cœur du réacteur, il est entouré d'un halo rose au fond de la salle et enfermé par des grilles. Prenez votre élan, comme à l'aide des rampes qui vous élèvent à la hauteur du réacteur, et foncez sur les grilles en essayant de ne pas les percer trop en hauteur, parce que vous devrez ressortir par le trou que vous y créez. Ensuite, retour au niveau du sol et là, bonjour, le dernier truc à faire, c'est de tuer l'amiral enfermé dans la tour de contrôle du porte-avions. C'est aussi difficile que pour le coup de la tour de contrôle, et vous avez encore moins de temps pour effectuer vos tentatives. Les deux tremplins métalliques à proximité de la tour vous aideront dans votre tâche, combinés aux «Kangourous aux commandes» ; c'est réalisable, mais le problème c'est le temps…



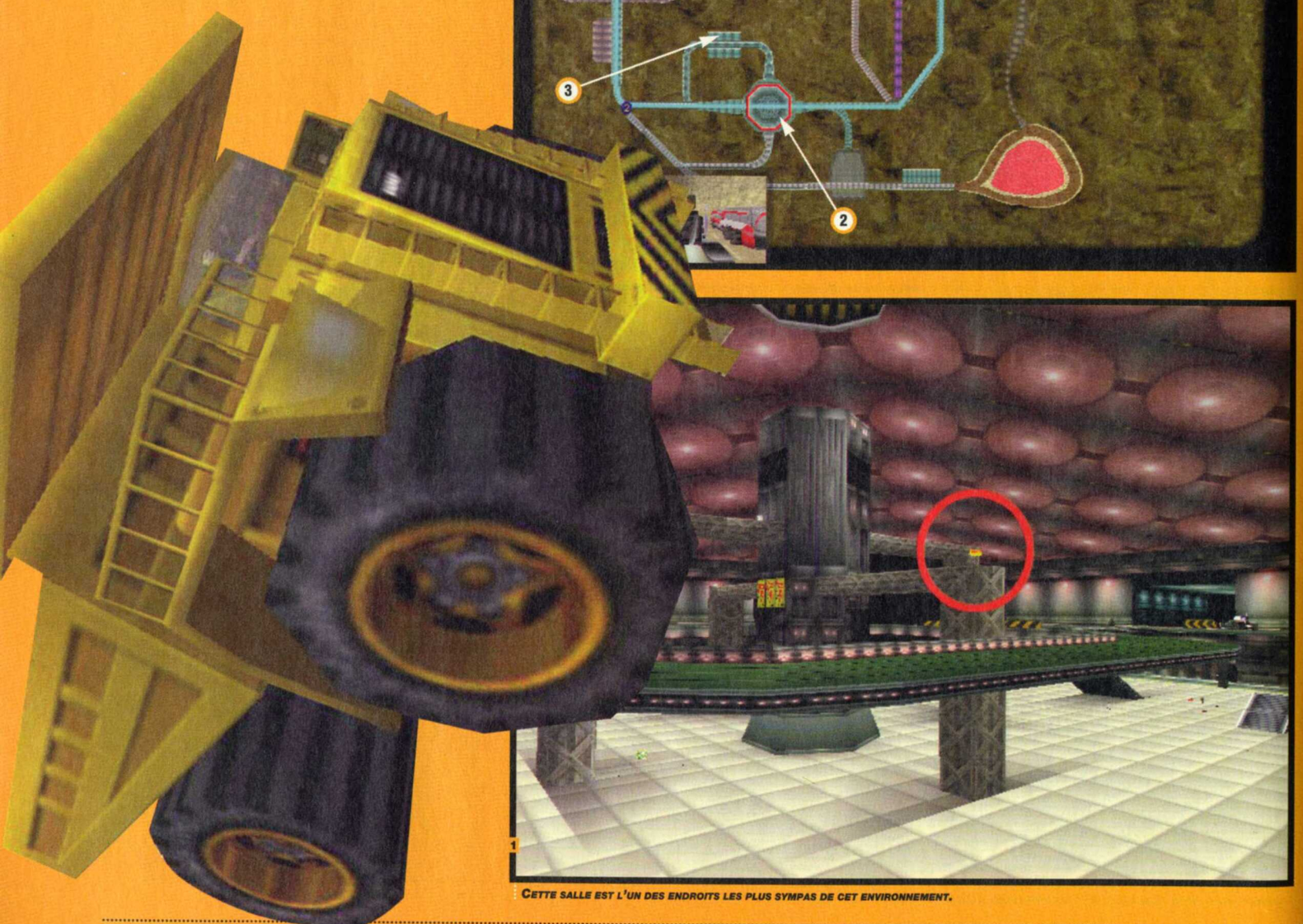
Foncez de la pointe du porte-avions vers la tour qui sert de poste de pilotage et, en fonction de votre vitesse, utilisez deux ou trois voire quatre «Kangourous aux commandes». C'est dur à doser, mais c'est faisable.

Après, il n'y a plus qu'à tuer l'amiral, vous n'êtes pas obligé de le défenestrer comme je l'ai fait, mais c'est vrai que ça soulage.

SILO NUCLÉAIRE LOCAL

Le silo nucléaire rappelle un peu les circuits dans la mine de Carmageddon premier du nom. On s'y faisait poursuivre par un énorme véhicule de police. C'est pas le pied, on est tout le temps dans des souterrains, il y a peu de piétons et les bonus intéressants sont bien planqués. J'ai trouvé une salle secrète que l'on soupçonne en regardant le plan mais il est quasiment impossible de joindre un petit tunnel qu'on voit fermé par une grille lorsqu'on est dans la salle secrète. Le truc, c'est que pour l'atteindre c'est carrément galère, même à l'aide des «Kangourous aux commandes», qu'on trouve en grande quantité dans la salle. L'orientation sur cette carte est très particulière puisqu'il y a plusieurs niveaux en hauteur, bref, c'est pas la joie.

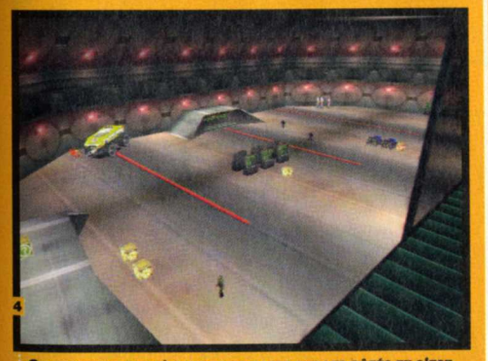
SILO NUCLÉAIRE LOCAL



CETTE SALLE EST L'UN DES ENDROITS LES PLUS SYMPAS DE CET ENVIRONNEMENT.

Cette salle est également un endroit cool, notez le tunnel en haut, qui est bien garni.

Un petit truc à prendre au passage. Allez faire un tour dans la salle en face de celle-ci pendant que vous y êtes.



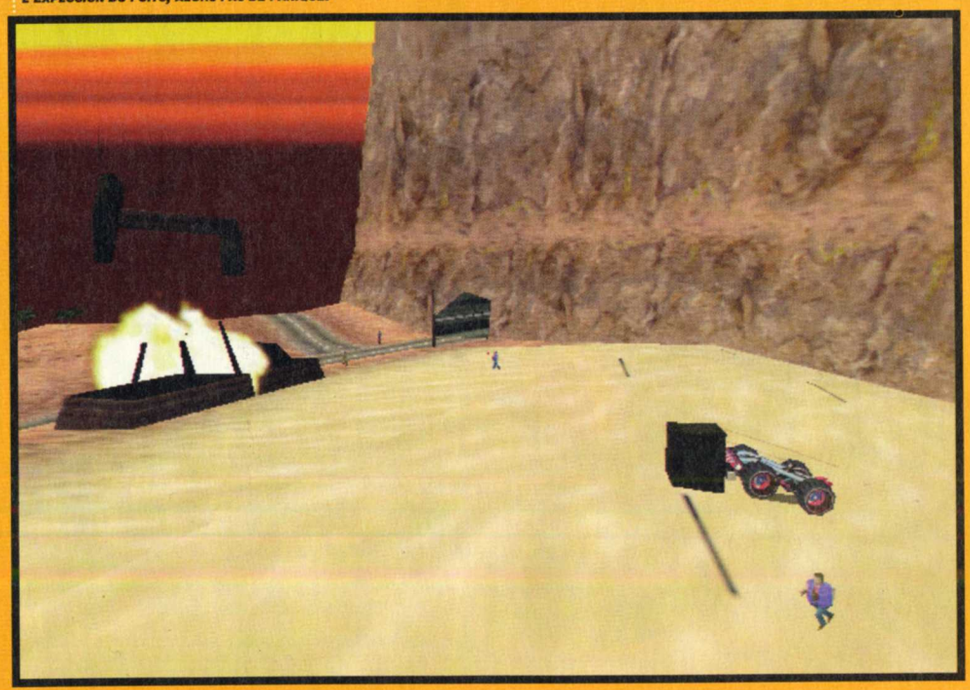
On passerait par là sans faire gaffe sur les côtés et c'est un tort.

Utilisez le petit tremplin pour briser ce qui ressemble à un écran géant. Derrière, il y a une salle secrète remplie de bonus à ras bord.

MISSION : ET D'UNE

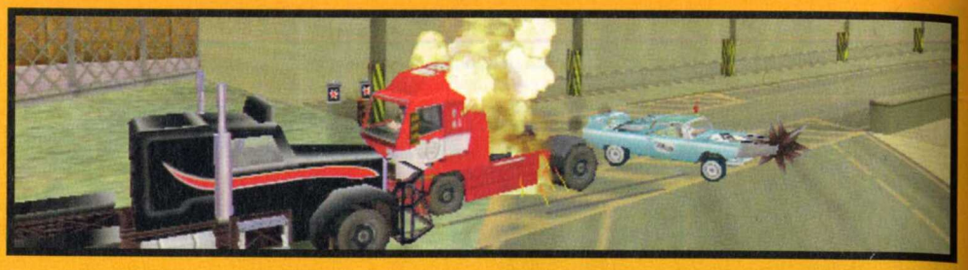
Vous devez désamorçer les bombes posées sur les puits de pétrole. Le résumé place la mission dans les décors de Castorville, mais c'est une erreur puisque la mission se déroule dans le Désert El Morte. Une originalité dans cette mission, les ennemis sont présents au départ, alors ne vous laissez pas déconcentrer par eux. Prenez un véhicule tout terrain, il sera mieux adapté au décor et foncez sur les puits indiqués sur votre carte. Juste à côté de ces derniers, un détonateur muni d'un levier à pousser vous permet de faire sauter les bombes (ce n'est pas la meilleure manière de désamorçer à ma connaissance mais bon, c'est comme ça qu'on gagne la mission.

Les explosions sont très impressionnantes, mais il y a un petit temps de latence entre le moment ou vous poussez le levier et l'explosion du puits, alors pas de panique.



LES FRÈRES CASTAGNE

Il ne s'agit pas (en apparence) d'une mission, c'est l'une des trois dernières courses du jeu alors au début on est un peu surpris. Le briefing n'est pas très clair : «T'aurais pas dû saccager ce magasin de donuts». Vous vous retrouvez avec douze voitures de flic à éliminer en moins de cinq minutes et ça fait drôle. En fait c'est assez marrant, mais pas évident. Les keufs sont hargneux comme tout et ils ont des voitures assez solides. Prenez un véhicule comme le camion MK II et ne quittez pas la zone ou vous démarrez la course. Poussez les voitures sur les pompes de la station-service, comme elles explosent, vous calmerez déjà quelques poursuivants rapidement. Ne prenez pas une voiture trop énorme, c'est vite un inconvénient avec tous les obstacles qu'il y a aux alentours. En outre, lorsque vous avez détruit huit bagnoles, les dernières se font un peu la malle tout en restant dans le coin, mais vous devez les traquer. Avec le camion-benne par exemple, ça se transforme vite en cauchemar.



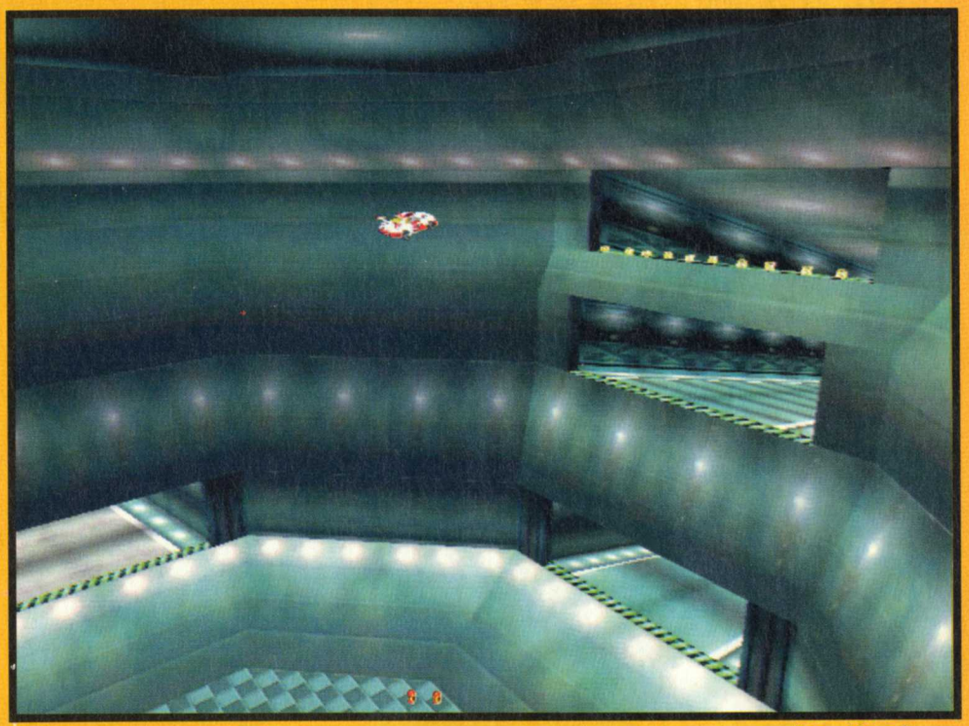
TOUS LES MOYENS SONT BONS POUR PARVENIR À ÉCHAPPER À LA POLICE !

DERNIÈRE MISSION : CARPOCALYPSE NOW

Oui ben, ils ont mis la barre très haut pour la dernière mission du jeu. Vous allez encore en baver… Il s'agit tout d'abord de détruire (vous n'avez d'ailleurs pas le choix : des portes s'ouvrent et se ferment de manière stratégique, pas question d'utiliser des raccourcis) les quinze bonbonnes de gaz dans la salle en impasse au sud de la carte. Elles explosent violemment, donc vous devez réparer constamment la voiture sous peine de finir liquidé. Ensuite, ce sont deux gros réservoirs dans la salle à l'est. Là pas de problèmes, il suffit de prendre de l'élan dans le couloir qui y mène pour atteindre les réservoirs sans souci particulier mais arrivé là, théoriquement vous n'avez plus le temps d'achever la destruction du dernier objectif. C'est très difficile, prenez une voiture de course au comportement irréprochable et ne perdez pas de temps à vous égarer dans les tunnels du silo. Bon courage ! Une fois que vous avez terminé le jeu, vous pourrez recommencer les mêmes circuits, mais avec un panel de véhicules enrichi de quelques nouveaux modèles.

D'ABORD LES BONBONNES.

ENSUITE LES RÉSERVOIRS.

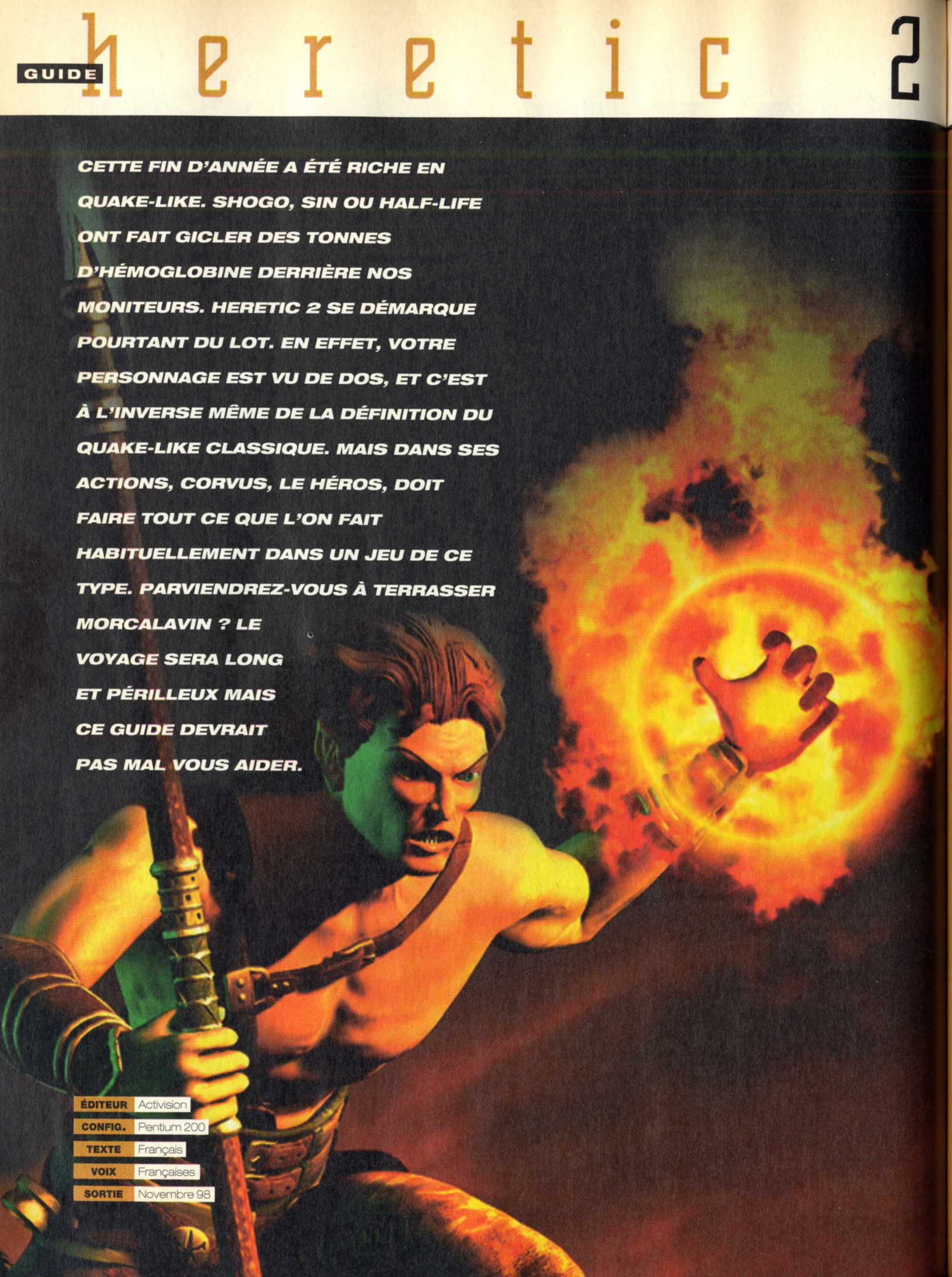


POUR FRANCHIR LA SALLE ET PRENDRE LE BON TUNNEL EN FACE, VOUS DEVEZ ROULER À UNE VITESSE COMPRISE ENTRE 130 ET 160 KM/H.

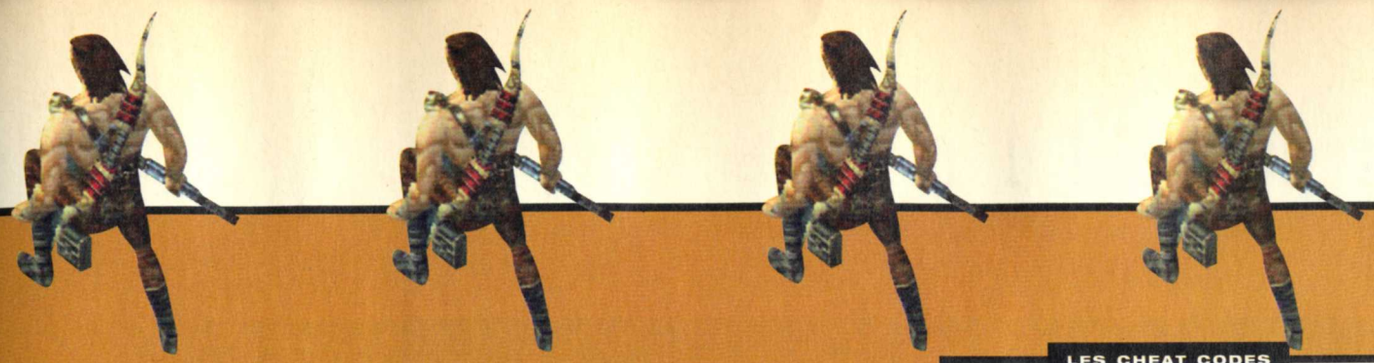
ENFIN, VOUS DEVEZ APPUYER SUR CE BOUTON ET C'EST FINI.

heretic 2

CETTE FIN D'ANNÉE A ÉTÉ RICHE EN QUAKE-LIKE. SHOGO, SIN OU HALF-LIFE ONT FAIT GICLER DES TONNES D'HÉMOGLOBINE DERRIÈRE NOS MONITEURS. HERETIC 2 SE DÉMARQUE POURTANT DU LOT. EN EFFET, VOTRE PERSONNAGE EST VU DE DOS, ET C'EST À L'INVERSE MÊME DE LA DÉFINITION DU QUAKE-LIKE CLASSIQUE. MAIS DANS SES ACTIONS, CORVUS, LE HÉROS, DOIT FAIRE TOUT CE QUE L'ON FAIT HABITUELLEMENT DANS UN JEU DE CE TYPE. PARVIENDREZ-VOUS À TERRASSER MORCALAVIN ? LE VOYAGE SERA LONG ET PÉRILLEUX MAIS CE GUIDE DEVRAIT PAS MAL VOUS AIDER.



ÉDITEUR	Activision
CONFIG.	Pentium 200
TEXTE	Français
VOIX	Françaises
SORTIE	Novembre 98



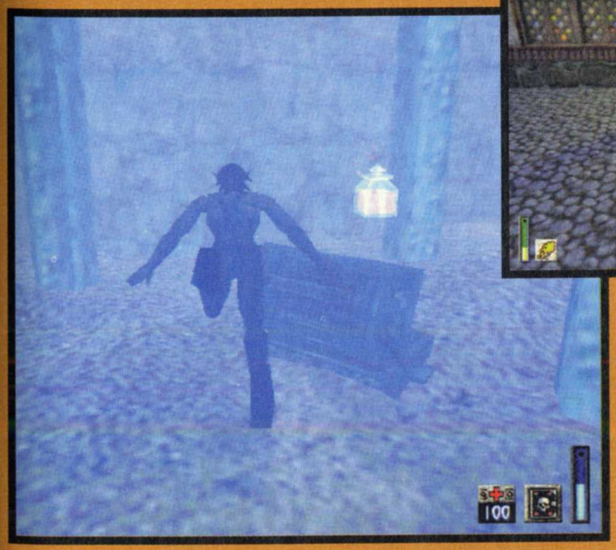
LA SOLUTION QUE NOUS VOUS PROPOSONS ICI EST BASÉE SUR LE MODE DE DIFFICULTÉ «AVENTURE». VOUS ÊTES PRÊT ? ON Y VA...

NIVEAU 1 : SILVERSPRING

LES DOCKS D'ARGENTAIN

Vous commencez votre quête à Argentain, votre village natal. Devant vous, se trouvent deux grandes caisses de bois. Dirigez-vous vers celles-ci, tournez à droite et avancez tout droit jusqu'au mur du fond.
Des rats vont venir à votre rencontre ! Éliminez-les, en leur marchant dessus. Les ruelles semblent désertes. Vous pouvez apercevoir un «Sidhe» malade qui gît par terre.
Quelque chose est arrivé à votre peuple pendant votre longue absence !
Ouvrez la porte à droite et entrez dans la maison. Un villageois armé d'une hache va vous attaquer !
Vous n'êtes pas obligé de le tuer, il vous suffit de lui tirer dessus avec vos boules de feu jusqu'à ce qu'il lâche son arme. Il se mettra alors à courir en tout sens pour s'enfuir.
Dans la maison, vous devriez apercevoir un grand trou au sol qui mène à un bassin. À gauche de celui-ci, vous pourrez récupérer deux fioles de santé et un petit mana offensif.

Sautez dans le trou. Avancez tout droit puis nagez sous l'eau. Vous pourrez récupérer dans un coffre, sur votre droite, une potion de santé.



En remontant à la surface, vous reviendrez à votre point de départ. Cette fois, lorsque vous serez face aux deux grandes caisses, prenez la direction de gauche.
Ouvrez la porte et tirez des boules de feu pour désarmer les deux «Sidhe» qui vont vous attaquer. Pénétrez dans l'habitat, tournez à droite et avancez.
Sur votre gauche, se trouve un passage bloqué par des barreaux en bois. Pour le moment, vous ne pouvez pas encore y accéder. Descendez l'escalier.
Détruisez les trois tonneaux et ramassez une fiole de santé. Poursuivez votre route et écrasez tous les rats qui vont se ruer vers vous. Allez à droite et gravissez le mur.

Tirez sur les trois tonneaux à gauche et récupérez une fiole de santé. Laissez-vous tomber dans le trou pour atterrir dans une autre ruelle.
Tirez sur le rat et les villageois qui vont vous attaquer puis allez à gauche. Un «Sidhe» est en train de rôtir sur le feu.

Tournez à gauche, montez sur les caisses et collectez un petit mana offensif et une fiole de santé. En détruisant les tonneaux près des caisses de bois, vous pourrez récupérer une seconde fiole de santé.
Poursuivez votre route en empruntant le passage à droite des bûches de feu. Appuyez sur l'interrupteur pour ouvrir le grand grillage de bois. Maintenant que la voie est libre, continuez d'avancer. Tournez à droite et allez vous cacher en des-

LES CHEAT CODES

Un jeu de ce type n'en serait pas vraiment un s'il ne possédait pas de cheat codes. Il faut les rentrer dans la console, comme dans son ancêtre, Quake. Il faut appuyer sur le bouton (2) ; attention, c'est celui qui se trouve à gauche du (1), pas à droite. Pour les miros, sachez qu'il se trouve aussi sous la touche Escape. Voilà, vous arrivez à la console. Tapez simplement les codes suivants.

PLAYBETTER : active / désactive l'invulnérabilité.
TWOWEEKS : active / désactive le temps infini des effets de certains objets.
AQUATICAPE : monstres indifférents.
VICTOR : tue tous les monstres.
KIWI : active / désactive la possibilité de passer à travers les murs.
ANGERMONSTERS : monstres plus agressifs.
CRAZYMONSTERS : monstres beaucoup plus agressifs !
SPAWN «X» : fait apparaître l'objet «X» devant vous.

NOMS DES OBJETS :

- Armes :
item_weapon_firewall
item_weapon_maceballs
item_weapon_magicmissile
item_weapon_phoenixbow
item_weapon_redrain_bow
item_weapon_sphereofannihilation

- Défenses :
item_defense_meteorbarrier
item_defense_polymorph
item_defense_powerup
item_defense_ringofrepulsion
item_defense_shield
item_defense_teleport

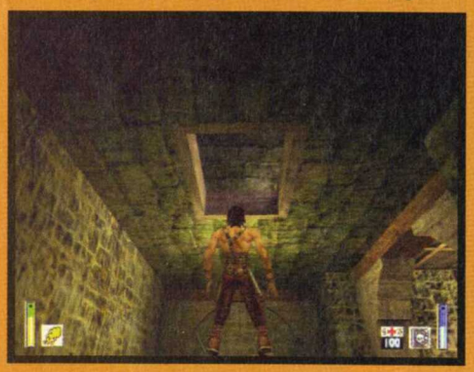
- Soins :
item_health_full
item_health_half

- Magie :
item_mana_combo_half
item_mana_combo_quarter
item_mana_defensive_full
item_mana_defensive_half
item_mana_offensive_full
item_mana_offensive_half

- Objets spéciaux :
item_puzzle_canyonkey
item_puzzle_cloudkey
item_puzzle_cog
item_puzzle_crystal
item_puzzle_dungeonkey
item_puzzle_highpriestesskey
item_puzzle_highpriestesssymbol
item_puzzle_hive2amulet
item_puzzle_hive2gem
item_puzzle_hive2spear
item_puzzle_minecartwheel
item_puzzle_ore
item_puzzle_plazacontainer
item_puzzle_potion
item_puzzle_refinedore
item_puzzle_shield
item_puzzle_slumcontainer
item_puzzle_tavernkey
item_puzzle_tome
item_puzzle_townkey

sous de la plate-forme de bois pour éviter les tirs de votre ennemi. Il y a un petit trou dans le mur. Tirez dessus pour l'agrandir afin de ramasser une fiole et une potion d'énergie.
À présent, montez sur la plate-forme et éliminez votre assaillant.
Récupérez un petit et un grand mana offensifs puis allez actionner l'interrupteur. La porte battante qui se trouve en bas à droite va s'ouvrir.

Descendez de la plate-forme et poursuivez votre chemin par ce passage. Des rats vont tomber du plafond ! Écrasez-les puis dirigez-vous vers l'endroit par où vous les avez vus arriver. Regardez vers le haut, vous verrez un passage.



Tirez sur les barreaux pour les détruire puis sautez en direction du plafond pour découvrir un grenier. Vous y trouverez une potion de santé.
Redescendez du grenier et allez à droite. Tirez sur les villageois qui vous agressent et détruisez les trois tonneaux à droite pour obtenir une fiole de santé.
Dirigez-vous vers la gauche et tirez sur les deux tonneaux, à droite de la porte d'entrée de la taverne.
Ramassez un mana de combinaison, tournez à gauche et allez actionner le levier pour ouvrir le portail.
Débarrassez-vous des «Sidhe» qui vous attaquent, écrasez les rats et continuez votre progression. Récupérez une fiole de santé sur votre gauche puis longez la ruelle par la droite.

Éliminez les ennemis gênants puis récupérez la clé de la taverne. Tirez sur les barreaux au sol et laissez-vous tomber dans le trou. Longez le tunnel jusqu'au bout et éliminez les rats qui vont surgir de la droite. Longez la salle par la gauche (une grille va se fermer).
Débarrassez-vous des deux «Sidhe» puis récupérez une potion de santé et un mana offensif. Actionnez ensuite le levier sur votre gauche pour ouvrir la grille.

Collectez dans la salle une seconde potion de santé, puis plongez dans le bassin d'eau pour récupérer un grand mana défensif et offensif.
Regagnez la surface et sortez par la grille que vous avez ouverte. Parcourez le tunnel puis éliminez les villageois qui vont vous attaquer. Montez l'escalier, tournez à gauche pour ramasser une potion de santé. Tournez de nouveau à gauche et sautez en direction des poutres de bois afin de récolter diverses options.

Redescendez et allez vers les barreaux de bois pour sortir.
Vous venez de parcourir le chemin auquel vous n'aviez pas accès au début du jeu.
Tournez à gauche et longez le couloir. Tournez à droite et gravissez le mur. Laissez-vous tomber dans le trou, allez à gauche et empruntez le passage de droite.
Tournez à gauche, continuez de courir puis allez à droite.
Vous êtes de retour devant la porte fermée de la taverne. Utilisez la clé que vous avez trouvée pour l'ouvrir et entrez.

Longez le couloir. Un «Sidhe» vient de détruire un escalier. Il va falloir que vous empruntiez un autre chemin pour accéder au premier étage.
Éliminez vos assaillants puis ramassez un petit mana défensif et offensif.
Prenez le passage à droite du comptoir. Longez le petit couloir par la droite et ramassez «**Le sort défensif de l'anneau de répulsion**».
Montez les petites marches puis éliminez le «Sidhe» qui arrivera par la gauche. Dirigez-vous vers les petits manas offensifs et défensifs pour les récupérer.
Débarrassez-vous de l'ennemi qui se trouve derrière vous, en hauteur.
Lorsque vous l'aurez abattu, montez sur les caisses de bois pour atteindre le passage se trouvant sur le toit de la maison

Vous êtes à présent au premier étage de la taverne. Allez ouvrir la porte vous faisant face. Éliminez les rats et débarrassez-vous du «Sidhe».
Tournez à gauche, montez l'escalier et dirigez-vous vers «**L'autel de la santé**».

En le touchant, vous augmenterez votre niveau d'énergie.
À présent, tournez à droite et allez ouvrir la porte juste en dessous d'une lanterne. Tirez sur le «Sidhe» puis empruntez le passage de gauche. Longez le couloir et ramassez une fiole de santé.
Rebroussez chemin et descendez l'escalier. Si des ennemis rôdent aux alentours, éliminez-les. Ramassez une potion de santé et empruntez l'ascenseur pour monter.
Derrière vous se trouve une autre potion de santé. Avancez tout droit puis tirez sur les tonneaux. Collectez un mana de combinaison et regardez vers le sol. Apparemment, il y a un passage qui mène à un étage inférieur.

Détruisez les barreaux et descendez. Éliminez le «Sidhe» qui vous tire dessus puis dirigez-vous vers le balcon.
Sur votre gauche, vous devriez apercevoir un mana offensif. Récupérez-le en sautant sur la plate-forme en face puis sautez de nouveau, en direction du balcon (si par malchance, vous tombez, il faudra refaire le parcours en passant par la taverne afin de revenir au balcon).
À présent, quittez le balcon et dirigez-vous vers la droite. Regardez la scène cinématique. Vous ferez la connaissance de Dranor, le capitaine du port. Il vous apprendra que votre peuple a été contaminé par une sorte de peste qui affecte l'esprit. Vous devez vous rendre à Andoria pour trouver un guérisseur «Ssithra» qui en possède le remède. Avant de pouvoir accéder à Andoria, vous devrez vaincre le chef du village, «Le guetteur céleste». Après ces derniers mots, Dranor sera tué par une créature diabolique.
Éliminez ce monstre et passez ensuite par le trou du mur. Longez le couloir puis ramassez une potion et une fiole d'énergie. Une porte s'est ouverte à votre arrivée, dévoilant un «**Autel de mana**»

Dirigez-vous vers l'autel et vous augmenterez votre source de mana. À présent, accrochez-vous à la corde et descendez pour accéder aux entrepôts d'Argentain.

LES ENTREPÔTS D'ARGENTAIN

Vous voici dans les entrepôts d'Argentain. Devant vous, à droite et à gauche, vous devriez apercevoir des tonneaux. Longez le couloir et détruisez les tonneaux qui sont tout au fond de l'écran.
Collectez une fiole et une potion de soins.

Tirez sur les «Sidhe» pour les désarmer puis poursuivez votre route par la gauche.
Descendez l'escalier jusqu'à ce que vous arriviez près d'un corps sans vie. Deux blocs de pierre vont s'écrouler devant vous ! Avancez tout droit, éliminez les villageois et récupérez les manas offensifs qu'ils vous abandonneront.
Sur le toit de la maison, deux «Sidhe» vous tirent dessus.

Retournez-vous et abattez-les. Allez ensuite vers la droite, en direction du chariot de bois.
Tournez à droite, détruisez les tonneaux, récupérez un grand mana offensif puis longez la ruelle. Vous voici devant deux grandes caisses de bois.

Regardez vers le plafond. Il y a une issue ! Montez sur les caisses et empruntez ce passage. Vous avez trouvé «Le bâton Infernal».

Tirez sur le «Sidhe», prenez l'option qu'il vous laisse ainsi que le bâton. La porte de cette chambre étant bloquée, pour sortir, passez par la fenêtre.
Une fois dehors, éliminez le «Sidhe» puis récupérez un mana de combinaison sur votre gauche. L'option ramassée, tournez à droite et avancez tout droit pour entrer dans la maison. Détruisez les deux tonneaux à droite et collectez une potion de soins. Ressortez de la maison et dirigez-vous vers la gauche. Tirez de nouveau sur les tonneaux et ramassez un grand mana offensif.

Allez collecter les trois sphères infernales et poursuivez votre chemin. Sur votre gauche, se trouve une porte cassée, et devant vous, des rats festoient sur le corps inanimé d'un «Sidhe».
Écrasez les rats et éliminez la créature qui va vous bondir dessus. Avant de poursuivre votre route en pénétrant dans le couloir du château, tirez sur les tonneaux à droite pour ramasser une potion de soins.
Tournez à gauche et dirigez-vous vers «**L'autel de l'armure en argent**».

Désormais, vous possédez une protection pour la suite de votre quête.
À présent, longez le couloir. Descendez l'escalier, tournez à droite, écrasez le rat, éliminez vos ennemis et détruisez tout sur votre passage. Prenez les options présentes en ce lieu.
Désarmez les deux «Sidhe», ramassez les sphères infernales derrière les piliers et allez à gauche. Ramassez les deux fioles de santé et empruntez le passage à droite.
Débarrassez-vous des rats ainsi que des villageois, prenez un petit mana défensif à gauche et poursuivez votre chemin par la droite. Écrasez les rats et ramassez un mana offensif sur votre gauche.
Montez la petite pente et allez à droite vers la petite lanterne accrochée au plafond. Ne traversez pas tout de suite l'entrée, marchez à petit pas, sinon vous risquez d'être blessé par un piège.
Lorsque celui-ci sera hors d'état de nuire, pénétrez dans la salle et éliminez vos ennemis. Ramassez toutes les options et allez au fond à droite.
Vous voici dans une sorte d'entrepôt avec de nombreuses caisses de bois. Tirez sur le tonneau pour trouver un petit mana défensif puis longez le couloir.

Allez tout au fond pour récupérer sur votre droite un mana de combinaison. Rebroussez chemin, avancez tout droit et prenez le passage de gauche.
Lorsque vous apercevrez une poutre de bois sur votre droite, arrêtez-vous à son niveau, regardez vers le haut et vous verrez une caisse.
Attendez qu'elle s'écrase au sol et poursuivez votre chemin par la gauche. Ramassez un mana de combinaison et continuez d'avancer.
Écrasez les rats qui vont surgir par la droite. Retournez-vous et abattez le «Sidhe» en hauteur qui vous tire dessus.
Tournez à gauche et vous verrez un interrupteur au fond de la salle. Celui-ci ne peut être actionné.
Allez dans sa direction et montez sur les caisses à sa gauche pour prendre une potion de soins. Redescendez et grimpez sur les caisses face à vous.
Marchez tout droit et laissez-vous tomber. Vous devriez voir un deuxième interrupteur sur votre gauche ainsi qu'une fiole de soins devant vous.

Récupérez la fiole, actionnez l'interrupteur puis retournez-vous. Une grue vient de s'activer, en abaissant une caisse.
Sautez sur la caisse et attendez que la grue remonte.
Vous voici à un étage supérieur. Tournez à droite pour ramasser un grand mana défensif, tournez à gauche et détruisez les tonneaux pour récupérer un grand mana offensif.
Sautez de caisse en caisse pour prendre une potion de soins et un peu plus loin sur votre droite, un mana de combinaison. Tournez à gauche et bondissez sur la plate-forme d'en face.

Éliminez les «Sidhe» qui vous attaquent puis tirez sur les tonneaux à droite pour collecter une sphère infernale. Tournez à gauche et longez la plate-forme jusqu'à «**L'autel de la santé**».
Approchez-vous de l'autel pour gagner des points de vitalité puis poursuivez votre chemin par la droite. Dans la salle, actionnez l'interrupteur sur votre droite. Tirez sur les tonneaux au fond de la pièce puis ramassez une potion de soins. Retournez-vous et vous apercevrez un second interrupteur en hauteur, vers la gauche.
Allez l'actionner pour vous frayer un passage à l'étage inférieur. Sortez par la gauche et dirigez-vous vers «**L'autel du mana**» pour régénérer vos pouvoirs magiques.
Descendez et avant d'emprunter le passage qui a été ouvert par la grosse caisse de bois, tirez sur les tonneaux juste en dessous de la plate-forme afin de récolter un mana de combinaison et une potion de soins.
Dans le passage, montez l'escalier jusqu'en haut pour faire face à un bassin. Désarmez les villageois agressifs puis tirez sur le tonneau à gauche pour ramasser un petit mana défensif. Récupérez la sphère infernale et laissez-vous tomber au niveau inférieur par la droite. Écrasez les rats et ramassez les options dans la salle.
Descendez l'escalier et vous aboutirez à un bassin. Tournez à droite et allez récupérer deux sphères infernales. Rebroussez chemin et avancez tout droit. Tournez à droite pour trouver une potion de soins.
Utilisez la plate-forme montante de gauche pour gagner un étage supérieur. Actionnez l'interrupteur (une trappe s'est ouverte sous l'eau), puis redescendez.
Plongez dans l'eau et empruntez le passage. Nagez en direction de la première potion de soins qui se trouve gauche, derrière un pilier.
Tournez à droite et nagez tout droit, vous découvrirez une seconde potion de soins. Une fois que vous l'aurez prise, regardez vers le plafond et vous distinguerez une issue.
Remontez à la surface et grimpez sur les plates-formes pour mettre pied à terre. Tirez sur le tonneau explosif et ramassez une sphère infernale.
Dirigez-vous vers la droite et sautez par-dessus la barrière. Traversez les caisses par la droite, écrasez les rats puis récupérez les trois fioles de soins.
Poursuivez votre chemin, éliminez vos ennemis et montez sur les caisses supérieures de droite pour collecter des sphères de soins. Redescendez et allez actionner le levier pour faire remonter l'ascenseur.
Retournez-vous, allez éliminer le «Sidhe» et actionnez le bouton sur votre droite, juste en dessous d'une lanterne.
Un nouveau passage est maintenant accessible à l'étage inférieur. Redescendez et empruntez ce passage.

Vous avez terminé ce niveau.

LA VILLE D'ARGENTAIN

Vous voici devant l'entrée de la ville d'Argentain. Récupérez toutes les options présentes (potions de soins, sphère infernale...). Tirez sur les tonneaux à droite puis entrez dans la ville. Longez la petite ruelle, désarmez le «Sidhe» qui va vous attaquer et poursuivez votre chemin.

Éliminez vos ennemis (rats et villageois), récupérez une fiole de soins sur votre droite et tirez sur les tonneaux pour obtenir un grand mana offensif.
Dirigez-vous vers la gauche et gravissez l'escalier. Ramassez les fioles de santé, abattez le «Sidhe» et continuez votre progression. Écrasez les rats et débarrassez-vous de l'ennemi qui va jaillir par la porte de gauche.

Entrez dans la maison et collectez un grand mana offensif. Ressortez et longez la ruelle par la gauche. Ramassez la fiole de soins et continuez d'avancer. Vous devriez apercevoir sur votre droite un grand portail de bois.

Poursuivez votre chemin en allant tout droit. Longez le couloir par la gauche et vous arriverez devant le parchemin du «**Sort du coup de tonnerre**».
Éliminez les deux «Sidhe» puis récupérez le sort. Une porte va s'ouvrir devant vous et un monstre va en surgir. Abattez-le ! Empruntez le nouveau passage, collectez une potion de soins et appuyez sur l'interrupteur sur votre gauche.
Le portail de bois que vous aviez aperçu précédemment est ouvert à présent. Rebroussez chemin et franchissez-le. Éliminez tous vos adversaires et collectez les options qu'ils vous laissent.
Allez à gauche et montez l'escalier. Écrasez les rats et avancez tout droit. Abattez le «Sidhe» qui va défoncer la porte de bois puis empruntez le passage d'où il a surgi.
À l'intérieur de l'habitat, allez à gauche, débarrassez-vous des villageois et collectez des sphères infernales ainsi que la «**Clé de la ville**».

Sortez de ce lieu par la porte à droite, descendez l'escalier et continuez d'avancer. Éliminez les «Sidhe» qui vous barrent la route, tirez sur le tonneau à gauche et ramassez un mana de combinaison.
Empruntez le passage à droite et pénétrez dans la cellule. Collectez une potion de soins, tirez sur les barreaux à gauche et sortez par cette issue. Avancez tout droit et empruntez la plate-forme d'ascenseur sur votre gauche afin de revenir à l'étage supérieur. Tournez à gauche, montez l'escalier et utilisez la Clé de la ville pour ouvrir le portail.

Récupérez un mana de combinaison, ainsi que deux sphères infernales. Tournez à gauche et débarrassez-vous de vos trois ennemis. Poursuivez votre chemin et vous trouverez un «**Autel de santé**» sur votre droite.
Dirigez-vous vers la gauche pour vous retrouver dans une grande cour. Devant vous se dressent deux grandes statues de dragon.
Après avoir fait mordre la poussière à vos adversaires, montez l'escalier pour récupérer deux sphères infernales.
Redescendez, tirez sur les tonneaux à droite et poursuivez votre route dans cette direction. Descendez l'escalier, ramassez une potion de soins et écrasez tous les rats.
Tournez à gauche et dirigez-vous vers «**L'autel de l'armure en argent**». À présent, retournez-vous, avancez tout droit et tournez à droite. Laissez-vous tomber dans le trou pour vous retrouver dans le bassin.

Vous avez terminé ce niveau...

LE PALAIS D'ARGENTAIN

Nagez tout droit puis montez sur la plate-forme de bois. Tournez à droite et allez en direction de l'interrupteur.
Actionnez-le deux fois et vous aurez accès à un nouveau passage.
Avant de poursuivre votre route, tirez sur le tonneau au fond sur votre droite et vous découvrirez une potion de soins. À présent, passez par le passage à droite de l'interrupteur.
Tournez à droite et longez le couloir. Éliminez le «Sidhe» sur votre gauche et avancez tout droit. Un énorme rat se trouve sur votre droite, tirez sur le tonneau à gauche et ramassez une potion de soins.
Poursuivez votre chemin, prenez les deux fioles de soins et passez par la porte à droite. Actionnez l'interrupteur, pour faire monter l'ascenseur.

Ouvrez la porte et dirigez-vous vers la gauche. Éliminez les «Sidhe» puis allez à droite vers «**L'autel de mana**» pour régénérer vos pouvoirs magiques.

Retournez-vous, collectez toutes les options dans la salle puis entrez par la porte en face de vous. Prenez l'escalier jusqu'en haut et débarrassez-vous de vos adversaires. Collectez toutes les options. Face à vous, il devrait y avoir des marches et un grand portail.

Tournez à droite et passez la porte.
Prenez votre élan et sautez à droite en direction du rebord, pour collecter deux sphères infernales. Sautez sur la partie du pont cassée à gauche et poursuivez votre chemin.
Récupérez une potion de soins ainsi que la «**Pièce d'un engrenage**» puis rebroussez chemin en atteignant la partie du pont brisé qui se trouve à l'opposé.

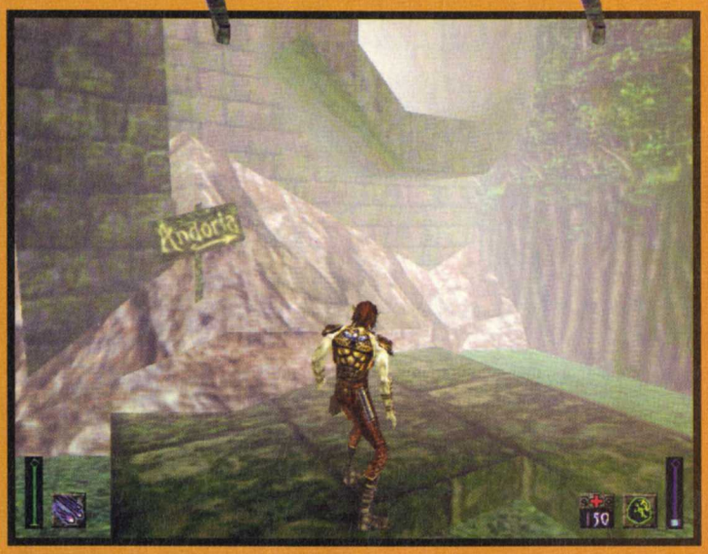
Si vous tombez, empruntez de nouveau la porte à gauche pour gagner l'étage supérieur. Lorsque vous serez dans la nouvelle salle, gravissez les marches et passez par le grand portail. Éliminez vos ennemis et prenez le passage à droite. Agrippez-vous à la corde et descendez lentement. Vous allez apercevoir un passage ! Empruntez-le.
Longez le couloir pour découvrir une pièce dissimulée où vous pourrez récupérer un mana de combinaison, des sphères infernales et une potion de soins. À présent, sortez par la porte à gauche et avancez tout droit pour ouvrir un autre portail.
Débarrassez-vous du «Sidhe» et poursuivez votre chemin par la droite. Vous voici dans un grand hall. Éliminez vos assaillants, récupérez les options qu'ils vous laissent puis allez vers la statue de pierre sculptée à votre image.

Ramassez une potion de soins derrière celle-ci.
Dirigez-vous vers la porte à l'opposé. Sur votre gauche, il devrait y avoir trois passages (vous y reviendrez tout à l'heure). Ramassez les fioles de soins dans la salle, abattez votre adversaire invisible et passez par la porte à droite. Longez le couloir, éliminez la créature puis collectez une potion de soins dissimulée juste derrière la chaise.
Montez l'escalier et traversez la plate-forme. Vous êtes maintenant à un étage supérieur. Allez à gauche et ouvrez le coffre pour obtenir une potion de soins. Tournez à droite et vous verrez «**L'Autel de l'armure en or**».
Prenez votre élan, courez et utilisez votre bâton pour atteindre la plate-forme en face. Allez ensuite vers l'autel pour récupérer une armure en or. Sautez de nouveau vers la plate-forme en face à l'aide de votre bâton. Descendez l'escalier et prenez le passage de droite.
Vous revoici dans la salle où se trouvent les trois passages : entrez par le premier en partant de la gauche. Ramassez une fiole de soins puis sortez. Empruntez ensuite le passage se trouvant tout au bout à gauche. Utilisez l'engrenage sur le socle.

Vous avez maintenant accès au passage du milieu. Sortez de cette pièce et pénétrez dans le couloir du milieu.
Avancez tout droit, éliminez les deux «Sidhe» et passez par le passage de gauche ou bien celui de droite. Abattez tous vos assaillants puis récupérez les options dans la salle. Montez par l'escalier de droite et entrez par le passage à gauche. Éliminez le «Sidhe» invisible puis allez ramasser une potion de santé. Sur le sol, vous devriez voir deux interrupteurs en forme de losange.

Marchez sur celui de droite et empruntez le passage qui s'est ouvert. Actionnez les trois interrupteurs sur votre droite.

À présent, la barrière verte qui bloquait l'entrée d'un couloir est désactivée.
Dirigez-vous vers l'Autel de mana puis vers l'Autel de la santé. Pour quitter cette chambre, laissez-vous tomber par la trappe.
Sautez, retournez-vous et refaites le parcours jusqu'à ce que vous atteigniez les escaliers. Empruntez celui de gauche et prenez le passage désormais accessible.
Montez l'escalier jusqu'à ce que vous arriviez dans la salle des constellations.
Passez par la porte à gauche, montez l'escalier et actionnez



l'interrupteur. Rebroussez chemin et empruntez la porte qui se trouve en face. Lorsque vous aurez gravi l'escalier, actionnez l'interrupteur. Une porte vient de s'ouvrir.
Faites demi-tour et dirigez-vous vers le passage à droite. Débarrassez-vous de vos ennemis et poursuivez votre chemin. Collectez un mana de combinaison et une potion de soins puis tournez à gauche pour trouver «**Le sort défensif de l'Essaim de météores**».

Longez le couloir et ouvrez la porte. Préparez-vous au combat car vous allez vous retrouver face au «**Guetteur Céleste**».

Pour battre cet adversaire, utilisez le pouvoir des éclairs ainsi que le pouvoir défensif des météores. Vous devriez facilement en venir à bout. Ne restez jamais immobile afin d'éviter ses tirs. Lorsque vous l'aurez vaincu, le sol s'effondrera sous vos pieds, vous donnant ainsi accès aux Marais de Bourbenoire...

NIVEAU 2 : LES MARAIS DE BOURBENOIRE

Après la défaite du «Guetteur céleste», vous êtes à votre tour atteint par la peste. Vous devez traverser les marécages pour arriver à Andoria. Lorsque vous serez parvenu à destination, vous devrez trouver le guérisseur «Ssithra» qui détient le remède...
Récupérez les options qui sont dans la salle puis sortez. Débarrassez-vous des «Harpies» (créatures volantes) puis poursuivez votre route en sautant sur les troncs d'arbre et

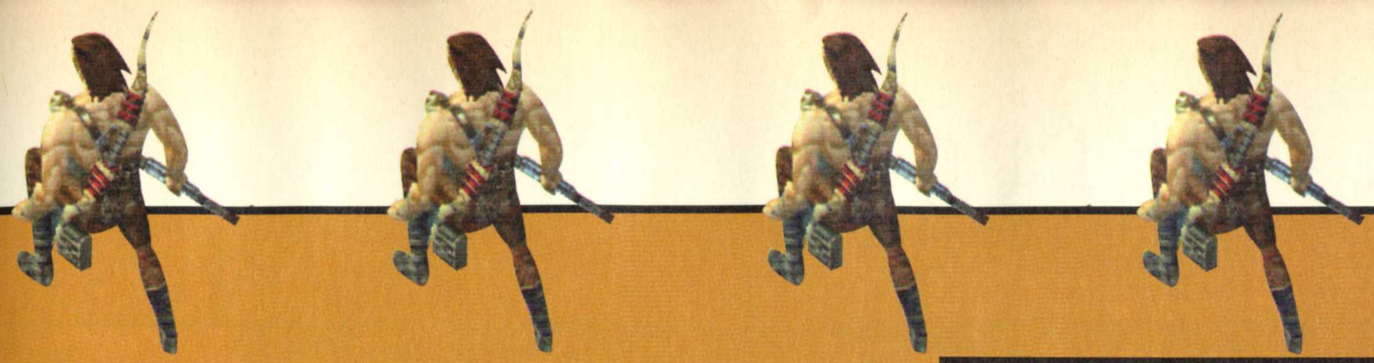
les blocs de pierre. Utilisez la liane pour vous balancer d'un rocher à l'autre. Lorsque vous apercevrez un petit panneau de bois, indiquant la direction d' «Andoria», continuez d'avancer vers la droite.
Sur votre droite, il devrait y avoir une liane et sur votre gauche, une potion de soins. Après avoir ramassé la potion, utilisez la liane pour poursuivre votre route. Prenez garde aux ennemis volants qui n'auront de cesse de vous attaquer.
Un grand nid se trouve sur votre droite. Avancez toujours tout droit, récupérez la fiole de soins et tournez à gauche. En plongeant sous l'eau, vous trouverez quelques options (mana, potion...) ainsi qu'un «**Autel de l'armure d'argent**». Attention aux «Myxini» (poissons carnivores).
Traversez le pont cassé pour vous retrouver sur l'autre rive. Allez à droite et sautez sur les blocs de pierre et les troncs d'arbre pour traverser les marécages. Au passage, éliminez les «G'krokon» et glanez des options.
Arrivé sur l'autre rive, de nombreuses créatures (Gorgone, G'krokon, Harpies) vous attaqueront.
Débarrassez-vous-en, ramassez toutes les options et dirigez-vous vers le passage à gauche.
Devant vous se présente un pont brisé. Utilisez votre bâton pour franchir le précipice et allez à droite. Entrez dans la bâtisse et ramassez les options qui s'y trouvent. Sortez de cette maison et allez à gauche. Empruntez l'escalier et descendez tout en bas.
Des portes vont se refermer derrière vous. Avancez tout droit et vous accéderez à ANDORIA...

NIVEAU 3 : ANDORIA

LA TOUR DU GUÉRISSEUR, PREMIÈRE PARTIE

Avancez en direction de la porte, à gauche de la statue représentant un guerrier «Ssithra». Pour accéder à ce passage, il vous faut trouver le «**Bouclier du guerrier**». Tournez à gauche, écrasez les rats qui vont surgir d'un trou dans le mur et poursuivez votre route.
Éliminez le monstre propagateur de gaz toxique et montez sur la plate-forme d'ascenseur sur votre gauche. Une fois en bas, tournez à gauche et allez rapidement actionner l'interrupteur. En remontant, l'ascenseur vous révélera un passage dissimulé. Récupérez les fioles de soins à votre gauche et sur votre droite et empruntez le passage. Il y a un trou sur le mur de droite. Baissez-vous et roulez dans sa direction. Écrasez les rats et récupérez un mana de combinaison. Ressortez de ce passage et tournez à droite. Le corps sans vie d'un «Ssithra» est allongé au centre d'une pièce. Traversez cette salle en passant par la gauche, vous éviterez ainsi de vous faire charcuter par une scie géante.
Approchez-vous de «L'Autel de la santé» pour régénérer vos points de vie. Récupérez les options en hauteur (sphère infernale, mana...) et sortez de cette pièce. Contournez le mur orné de créatures marines, par la droite. Des «Gorgones» vont vous bondir dessus. Débarrassez-vous-en puis tournez à gauche pour faire face à un bassin. Tirez sur les deux plaques de pierre qui surplombent le tombeau. Récoltez une potion de soins et un grand mana offensif.
Devant vous se dresse un grand tableau représentant des coquillages. Appuyez sur l'interrupteur en bas à droite de celui-ci. Vous avez trouvé le «**Bouclier du guerrier**».
Récupérez-le et rebroussez chemin, jusqu'à la statue du guerrier «Ssithra». Utilisez le bouclier sur la statue.
Vous avez maintenant accès à un nouveau passage. Empruntez-le ! Éliminez le monstre puis collectez toutes les fioles de soins ainsi que «**L'arc de la tempête**».
Les murs de la salle ont bougé. Allez à gauche en direction du rebord et sautez pour vous retrouver sous l'eau.
Éliminez le «Myxini» et collectez deux sphères infernales et une fiole de soins. Refaites surface et montez sur le rebord.

Longez la plate-forme et prenez les flèches de tempête. De nouveau, jetez-vous à l'eau et ramassez les options. Sur votre droite se trouve un interrupteur, allez l'actionner. Refaites surface, montez sur la plate-forme et passez par la porte. Plongez sous l'eau et éliminez le «Ssithra». Récupérez une potion de soins et passez par le trou au sol. Longez le tunnel et nagez jusqu'à la surface.
Dans la nouvelle salle, ramassez toutes les options (fiole de soins, mana...) et dirigez-vous vers «**L'Autel de l'armure en argent**». Rebroussez chemin, refaites surface et poursuivez votre chemin. Ouvrez le coffre à gauche, récupérez un grand mana défensif et allez vers «L'Autel du mana». Dirigez-vous vers la gauche et avancez tout droit (si nécessaire, vous pourrez ramasser une potion de soins sous l'eau). Éliminez tous vos ennemis et lorsque vous arriverez dans une salle avec plusieurs trous au sol, allez à gauche puis à droite pour actionner des leviers. Actionnez la valve et attendez que le niveau de l'eau monte pour avoir accès au passage du plafond. Une fois en haut, collectez des flèches de tempête puis longez le tunnel jusqu'à son extrémité. Une fois à l'extérieur, vous serez enfin dans la ville d'Andoria.
Avancez tout droit et montez sur les plates-formes. Éliminez le «Ssithra», ramassez les manas et marchez sur la plaque au sol (ornée d'un coquillage). Actionnez le levier qui vient d'apparaître (une statue va se déplacer).
Allez à droite jusqu'au bassin. Abattez vos ennemis et récupérez les options qu'ils vous laissent. Tournez à droite et gravissez le mur. Marchez sur la plaque au sol et actionnez le levier qui va apparaître. Rebroussez chemin et passez par la porte qui s'est ouverte. Récoltez toutes les options (sphères infernales, fioles et potions de soins, flèches de tempête...) et poursuivez votre route. En nageant sous l'eau, vous trouverez un «Autel de mana» et des sphères infernales. Refaites surface et continuez d'avancer. Évitez les jets de flammes qui sortent des murs et vous arriverez devant le guérisseur «Ssithra».



Vous devez l'aider à trouver les ingrédients qui lui permettront de composer un remède. Pour cela, vous devez vous rendre à la grande bibliothèque du quartier académique et dans les bas quartiers.
Collectez les manas de combinaison et gagnez l'extérieur par le passage de gauche. Éliminez vos assaillants et montez par l'escalier de gauche. Collectez les options et poursuivez votre chemin. Tournez à droite, ramassez les fioles de soins et suivez le cours de la rivière jusqu'au bout.
Récupérez toutes les options, rebroussez chemin et montez sur les marches sur votre droite. Empruntez la porte à droite pour vous retrouver sur la place d'Andoria.

LA PLACE D'ANDORIA, PREMIÈRE PARTIE

Pour trouver le remède qui permettra au guérisseur «Ssithra» de contrer la peste, vous devez trouver un Cristal de mer et du Sang de la terre. Pour recueillir le Sang de la terre, il vous faudra un réceptacle.
Commencez par ramasser les flèches de tempête se trouvant dans la salle puis récupérez «**Le sort défensif de l'ovule de transformation**».

Le socle qui soutenait l'ovule va s'effondrer sous vos pieds et vous vous retrouverez devant un bassin.
Plongez et avancez tout droit. Éliminez vos assaillants et refaites surface. Collectez toutes les options de la salle (mana, fioles de soins, sphères infernales) puis empruntez celui des deux passages qui est accessible. Devant vous, une porte est fermée ! Retournez-vous et pour l'ouvrir, actionnez l'interrupteur sur le pilier.
Poursuivez votre route et longez le couloir. Lorsque vous en atteindrez l'extrémité, des portes vont se refermer ! Retournez-vous pour constater que le sol s'est entrouvert. Plongez pour récupérer toutes les options et débarrassez-vous du guerrier «Ssithra». Allez ensuite actionner l'interrupteur qui se trouve tout au fond.
Refaites surface et poursuivez votre chemin par le passage désormais accessible. Éliminez le «Ssithra», ramassez les options et empruntez la porte à gauche. Le corps d'un «Ssithra» gît par terre : abattez la créature volante et plongez en sautant par la droite. Collectez les fioles de soins, éliminez vos ennemis, longez le tunnel toujours tout droit jusqu'à ce que vous aperceviez une issue vers le plafond. Refaites surface, débarrassez-vous du «Ssithra» puis ramassez un mana de combinaison. Retournez-vous et allez en direction de «L'Autel de l'armure en argent».
Une fois l'armure en votre possession, faites demi-tour et avancez tout droit. Éliminez vos adversaires et allez à droite. Ouvrez le coffre pour y trouver une potion de soins. Poursuivez votre route jusqu'à une grande fontaine.
Tout au fond à gauche, vous devriez apercevoir deux fioles de soins près d'un cadavre «Ssithra». Éliminez les guerriers qui vont vous barrer la route puis récupérez les fioles de soins. Empruntez ensuite le passage à gauche.
Longez le couloir, ouvrez la porte puis tournez à droite pour ramasser une potion de soins. Allez à l'opposé pour trouver un «Autel de mana». Retournez-vous et contournez le gros pilier central. Pénétrez dans la barrière d'eau et nagez vers le haut. Tirez sur la créature volante et ramassez les flèches de tempête, replongez sous l'eau et longez le tunnel jusqu'au bout pour aboutir au quartier académique.

LE QUARTIER ACADÉMIQUE

Remontez à la surface et éliminez la créature. Empruntez le passage de gauche et descendez la pente. Éliminez le monstre qui va arriver par la droite. Brisez les vases et récoltez ensuite toutes les options présentes dans la salle. Plongez dans le bassin juste en dessous de la grande tête de poisson. Abattez les «Myxini» puis allez récupérer, sur votre gauche, une armure en argent. Refaites surface et montez sur les rebords. Plusieurs portes sont fermées ! Tirez sur la créature volante et empruntez le seul passage qui soit accessible. Tournez à droite et poursuivez votre route. Abattez les deux «Ssithra» et plongez dans le bassin sur votre gauche.
Actionnez l'interrupteur et refaites surface. Dirigez-vous vers la porte et marchez sur l'interrupteur à droite de celle-ci pour l'ouvrir. Pénétrez dans la salle, collectez les options et marchez sur l'interrupteur sur votre droite. Entrez dans la salle, débarrassez-vous de votre assaillant puis plongez dans le bassin. Actionnez l'interrupteur et refaites surface. Ressortez de cette salle

et prenez le passage à droite. Éliminez tous vos ennemis, ramassez les options et passez par la porte de droite.
Longez le couloir, abattez le «Ssithra» et récupérez toutes les options (mana, flèche du phénix, flèche de tempête, sphères infernales...). Montez l'escalier, ouvrez la porte et actionnez le levier.
Ramassez les deux potions de soins puis laissez-vous tomber. Allez récupérer «**L'arc du Phénix**» puis poursuivez votre route par la porte qui s'est ouverte.

Dirigez-vous vers «L'Autel du mana» sur votre gauche. Plongez ensuite dans le bassin en prenant garde aux jets de flammes qui vont jaillir du mur.
Descendez tout en bas puis traversez la barrière d'eau. Poursuivez votre chemin, éliminez les deux «Ssithra» et collectez toutes les options dans la salle (mana, sphères infernales, potion de soins). Passez par l'un des passages à gauche ou à droite.
Faites attention aux jets de flammes et continuez d'avancer. Tirez sur le guerrier «Ssithra» qui va surgir de la droite, ramassez une potion de soins puis tournez vers la gauche pour continuer votre chemin. Débarrassez-vous du «Carthorien» lanceur de couteaux et récupérez les options présentes dans la salle. Devant vous se dresse un énorme cristal. Récupérez une partie du «**Cristal de la mer**».

Dans la salle, collectez deux potions de soins et allez toucher «**L'Autel des lames**». Votre lance possède maintenant un pouvoir supplémentaire.
Retournez-vous et empruntez le chemin de droite. Ramassez une fiole de soins sur votre gauche et poursuivez votre route. Éliminez vos assaillants et plongez dans le bassin, à l'endroit où se trouve la chute d'eau.
Nagez jusqu'à ce que vous aperceviez une issue vers le plafond. Refaites surface et ramassez des manas de combinaison, deux potions de soins et des flèches phénix. Rebroussez chemin et passez par la barrière d'eau sur votre droite. Allez tout en haut, éliminez le «Ssithra» et traversez la barrière. Actionnez le levier sur votre gauche et sortez de la cellule. Vous êtes revenu à votre point de départ. Avancez tout droit et plongez dans le bassin sur votre gauche.
Descendez tout en bas et longez le tunnel pour retourner sur la place d'Andoria.

LA PLACE D'ANDORIA, DEUXIÈME PARTIE

Refaites surface en allant tout en haut puis sautez en direction du rebord où se trouve une porte. Ouvrez-la et poursuivez votre route. Éliminez vos ennemis, ramassez un mana de combinaison et continuez d'avancer sur la gauche.
Abattez les «Ssithra» et poursuivez votre route par le passage à gauche. Éliminez les deux énormes rats et continuez votre course par la droite. Collectez les manas et sortez par la porte à l'opposé. Longez le couloir, ramassez les options et débarrassez-vous de vos ennemis. Tournez à droite et dirigez-vous vers «L'Autel de la santé». Retournez-vous et poursuivez votre route. Sur votre droite, vous apercevrez un interrupteur qui vous permettra d'ouvrir une trappe et de récupérer des potions de soins en plongeant sous l'eau. N'y allez pas tout de suite, vous y reviendrez plus tard. Continuez d'avancer. Longez le petit couloir et éliminez vos trois ennemis. Collectez les options présentes dans la salle et plongez dans le bassin. Descendez et traversez la barrière d'eau. Écrasez les trois rats, collectez les options et poursuivez votre chemin.
Récupérez les flèches de tempête ainsi que le mana défensif sur votre droite, près de la fontaine. Passez par le passage à gauche. Vous arrivez à un grand bassin. Débarrassez-vous des ennemis qui vont venir à votre rencontre.
Dirigez-vous vers la gauche et montez sur les blocs de pierre pour atteindre un interrupteur. Actionnez-le puis redescendez pour récupérer «**Un récipient vide**» : il vous servira à recueillir le sang de la terre.
À présent, actionnez l'interrupteur, collectez toutes les options dans la salle et sortez par la porte qui s'est ouverte.
Écrasez les rats, éliminez vos ennemis, ramassez une fiole de soins sur votre gauche et poursuivez votre route par la droite. Dirigez-vous vers le passage à gauche et débarrassez-vous des rats. Prenez garde aux chutes de rochers, collectez les manas et sortez par la porte pour atteindre les Taudis d'Andoria.

LES TAUDIS D'ANDORIA

Allez à droite vers «**L'Autel des poumons des Ssithra**». Passez par le trou dans le mur et plongez. Nagez toujours tout droit et vers la gauche. Éliminez vos ennemis puis refaites surface lorsque vous verrez une issue vers le plafond. Sortez de l'eau et détruisez les vases afin de récupérer des options. Longez le couloir et dirigez-vous vers «L'Autel de l'armure en argent» sur votre gauche. Poursuivez votre chemin, ouvrez le coffre sur votre gauche et prenez un mana de combinaison. Continuez d'avancer par la droite. Vous voici à l'extérieur. Ramassez les deux sphères infernales et entrez par le passage à gauche. Détruisez les vases et récupérez une fiole de soins. Utilisez la corde pour collecter les options qui sont en hauteur. Redescendez et passez par le trou dans le mur. Tournez à droite et vous trouverez le «**Sort du mur de feu**»
Un passage s'est dévoilé derrière vous. Empruntez-le ! Éliminez les créatures volantes puis laissez-vous tomber.

Débarrassez-vous de tous vos adversaires, ramassez toutes les options et dirigez-vous vers «L'Autel du mana».
Lorsque vos pouvoirs magiques seront régénérés, retournez-vous et empruntez le passage qui se trouve en face. Éliminez les rats et brisez le vase sur votre droite afin de récupérer une potion de soins. Poursuivez votre chemin en traversant le couloir inondé.
Tournez à droite puis à gauche pour arriver dans une grande cour, où se tient **un géant** «Ssithra».
Vous allez devoir entamer le combat. Utilisez les flèches de tempête et servez-vous des murs et des arbres pour échapper aux assauts de ce colosse de trois mètres de haut. Après avoir terrassé l'ennemi, collectez toutes les options alentour et empruntez le passage à gauche de la porte fermée. Récupérez une potion de soins et longez le couloir. Le plafond de la bâtisse s'est effondré.
Détruisez les vases, ramassez l'option, éliminez vos ennemis puis grimpez vers le passage à droite en hauteur.
Longez le couloir, abattez le «Ssithra» puis continuez par la droite. Collectez les options et laissez-vous tomber en direction du bassin.
Récupérez toutes les options présentes dans la salle et allez vers «L'Autel des poumons des Ssithra». Plongez ensuite dans le bassin et empruntez le passage de droite. Longez le tunnel jusqu'au bout et vous trouverez, sous l'eau, la «Marre de sang de la terre».
Utilisez le «Récipient vide» et le morceau de «Cristal de la mer» sur cette marre. Récupérez ensuite «**Le récipient rempli du sang de la terre**».
À présent, refaites surface et montez sur les rebords. Poursuivez votre route et collectez des flèches de tempête et une potion de soins en détruisant les vases.
Éliminez vos ennemis puis allez vers «L'Autel des poumons des Ssithra». À présent, plongez dans le bassin et descendez. Longez le tunnel, actionnez le levier sur votre gauche.
Ramassez une potion de soins, tournez à gauche puis à droite et nagez toujours tout droit jusqu'à ce que vous voyiez une issue vers le plafond. Vous êtes de retour à votre point de départ. Sortez par la porte à droite et vous retournerez sur la place d'Andoria.

LA PLACE D'ANDORIA, TROISIÈME PARTIE

À présent, vous devez rebrousser chemin jusqu'à la tour du guérisseur afin de lui remettre les ingrédients que vous avez trouvés.
Avancez tout droit puis tournez à gauche. Arrivé au bassin, tournez à gauche et empruntez le passage. Poursuivez votre route en passant par la droite puis traversez la barrière d'eau. Éliminez vos ennemis et montez.
Refaites surface et poursuivez votre route en passant par la droite. Il y a un interrupteur sur votre gauche (rappelez-vous, vous l'aviez actionné pour ouvrir une trappe contenant des potions de soins). Allez récupérer ces potions de soins en descendant vers le bassin.
Ceci fait, longez le passage à l'opposé de l'escalier puis refaites surface. Éliminez vos ennemis puis récoltez les options. Sortez par la porte et vous retournerez à la tour du guérisseur.

LA TOUR DU GUÉRISSEUR, DEUXIÈME PARTIE

Empruntez le passage à gauche, débarrassez-vous de vos ennemis et descendez l'escalier. Tournez à droite et longez le cours de la rivière, montez l'escalier et prenez le passage à gauche. Abattez vos assaillants, descendez l'escalier et prenez le passage à droite.
Longez le couloir et abattez les deux créatures. Vous voici chez le guérisseur. Empruntez l'ascenseur qui se trouve derrière vous pour monter à l'étage supérieur. Allez déposer les ingrédients sur les deux socles sur votre droite.
Récupérez ensuite la «**Fiole de potion**»
Dirigez-vous vers «L'Autel de la santé» et utilisez la corde pour gagner un niveau supérieur. Collectez des flèches de tempête puis redescendez voir le guérisseur et donnez-lui la potion.
Le remède fonctionne mais uniquement sur la race des «Ssithra» dont l'anatomie diffère de celle des «Sidhe». Le sort semble s'acharner sur vous mais il reste un espoir ! Vous devez vous rendre à la ruche K'chekrik et rencontrer une magicienne.
Dirigez-vous vers l'ascenseur puis empruntez le passage qui se trouve face à vous. Tournez à droite et sautez dans le téléporteur pour vous rendre aux grottes de Kell.

NIVEAU 4 : LES GROTTES DE KELL

Si vous avez besoin d'énergie, plongez sous l'eau, pour récupérer deux fioles de soins et un mana de combinaison. Dans le cas contraire, dirigez-vous vers le passage à gauche. Tournez à droite et attendez que le bloc de pierre s'effondre sur le pont avant de poursuivre votre chemin (en regardant vers le bas, vous apercevrez deux fioles de santé que vous pourrez aller ramasser). Éliminez les deux «Gorgones» puis dirigez-vous vers la droite. D'énormes rochers vont vous barrer la route. Détruisez les vases qui se trouvent dans la grotte puis rebroussez chemin. Avancez toujours tout droit puis tournez à droite. Sur le mur de gauche, se trouvent des piques. Baissez-vous puis roulez sur le sol pour les éviter. Débarrassez-vous des créatures, ramassez les options puis descendez l'escalier et plongez sous l'eau. Collectez une potion de soins sur votre droite juste en dessous des marches puis poursuivez votre chemin. Récupérez les flèches de tempête, remontez à la surface puis atteignez la plate-forme où se trouve le levier. Actionnez celui-ci puis replongez sous l'eau et passez par la porte qui s'est ouverte sur votre droite. Dirigez-vous vers «L'Autel des poumons des Ssithra». Durant votre trajet, collectez les options puis lorsque vous verrez une issue vers le plafond, remontez à la surface. Montez sur la rive et éliminez toutes les «Gorgones». Longez la grotte par la gauche puis plongez dans le nouveau bassin. Collectez les trois fioles de soins et prenez garde aux chutes de pierres. Poursuivez votre chemin jusqu'à ce que vous atteignez l'autre rive. Une fois sur la terre ferme, ramassez un mana de combinaison puis sautez vers la droite. Longez la grotte et éliminez les créatures gênantes. Ramassez une potion de soins sur la gauche et continuez d'avancer par la droite. Collectez toutes les options puis grimpez de rocher en rocher pour atteindre un «Autel de la santé». Tournez ensuite vers la droite, et empruntez le passage tout au fond (en descendant dans la crevasse, vous trouverez un mana offensif). Longez la grotte et tournez à gauche. Baissez-vous et passez par le petit trou. Avancez tout droit et vous aurez terminé ce niveau.

NIVEAU 5 :
LE CANYON DE KATLIT'K

Sortez de la grotte, débarrassez-vous de vos ennemis puis gravissez la montagne, en passant par la droite. Collectez les options, rebroussez chemin et sautez sur la corniche d'en face. Dirigez-vous à droite, vous devriez apercevoir un cactus, longez le canyon et tournez à gauche. Éliminez les deux «G'krokon» puis sautez par-dessus le précipice afin de récupérer une potion de soins. À présent, faites demi-tour et descendez de rocher en rocher en direction du bassin. Plongez et allez collecter une potion de soins. Retournez-vous et nagez jusqu'à la rive. Débarrassez-vous des créatures et tout en parcourant la grotte, ramassez les options présentes. Gravissez la montagne, de rocher en rocher, en passant par la gauche. Récupérez une potion de soins près du nid.

Rebroussez chemin et montez vers la droite pour ramasser une fiole de soins. Sautez vers la grotte en face.

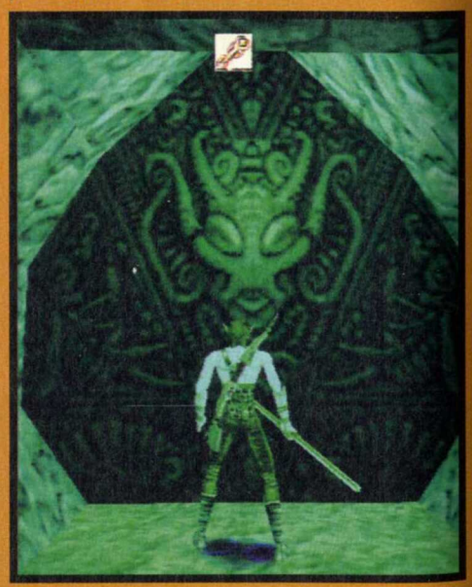
Poursuivez votre route, débarrassez-vous de vos ennemis et gravissez les rochers. Vous avez trouvé l'éclaireur «Ssithra», dépêché par le guérisseur. Parcourez la grotte, poursuivez votre route en éliminant vos assaillants et franchissez

les précipices en sautant. Vous devriez apercevoir sur votre droite une chute d'eau. Dirigez-vous vers celle-ci et passez à travers. Collectez toutes les options, ressortez puis traversez le pont. Vous avez trouvé le «**Sort de la sphère de l'anéantissement**».

Dirigez-vous vers «L'Autel de la lumière» et poursuivez votre chemin en longeant la grotte de droite. Gravissez la montagne en passant par la droite, ramassez un mana de combinaison, continuez de monter puis entrez dans la grotte sur votre droite. Une fois à l'extérieur, collectez un grand mana défensif, passez par le passage à gauche, récupérez une fiole de soins et poursuivez votre route. Débarrassez-vous de votre ennemi et longez le canyon par la gauche. Sur votre gauche, deux énormes «Gorgones» vous attendent. Débarrassez-vous-en, ramassez une potion de soins et des flèches de phénix puis dirigez-vous vers le ravin à gauche. Descendez, collectez deux fioles de soins et parcourez le tunnel. Vous arrivez devant un bassin. Éliminez les créatures, dirigez-vous vers la gauche, collectez un mana défensif et allez vers «L'Autel de la santé». Retournez-vous et plongez sous l'eau.

Traversez le passage. Remontez à la surface et longez la grotte, jusqu'à l'extérieur. Regardez vers le bas pour apercevoir un moulin à eau. Descendez, éliminez vos ennemis, récupérez une potion de soins et poursuivez votre chemin vers K'chekrik.
Au bout du tunnel, vous atteindrez l'entrée de la ruche. Débarrassez-vous des trois guerriers «K'chekrik», collectez toutes les options et allez trouver «La clé de la ruche» à votre gauche.

À présent, à l'aide de la clé, allez ouvrir la porte qui vous permettra d'accéder à K'chekrik.



NIVEAU 6 : K'CHEKRIK

LA RUCHE DE K'CHEKRIK, PREMIÈRE PARTIE

Vous voici à l'intérieur de la ruche ! Avancez tout droit et éliminez l'ennemi qui vous prend pour cible, en haut à gauche. Allez à droite, abattez les deux «G'krokon» puis régénérez votre énergie vitale en allant vers «L'Autel de la santé». Retournez-vous, sortez de cette pièce et dirigez-vous vers le passage situé à l'opposé. Longez le couloir, jusqu'à un bassin rempli d'une matière visqueuse.

Traversez la plate-forme en évitant les jets de flammes. Collectez les sphères infernales et poursuivez votre route. Un garde vous attend à la sortie du tunnel. Débarrassez-vous-en et tournez à gauche pour vous diriger vers la petite statuette.
Vous avez besoin de «L'amulette du guerrier» pour accéder au passage qui se trouve au sol. Dans la salle, récupérez une fiole de soins puis actionnez l'interrupteur. Rebroussez chemin, traversez la plate-forme en évitant les jets de flammes. Récupérez une fiole de soins ainsi qu'une armure en or en vous dirigeant vers l'autel sur votre gauche. Retournez-vous, avancez tout droit puis empruntez le passage sur votre gauche. Longez le couloir jusqu'à la salle du «Trône».

De nombreux guerriers «T'chekrik» vous attendent. Débarrassez-vous de tous vos assaillants puis dirigez-vous vers le tunnel de droite. Ramassez une fiole de soins et prenez la première à droite. Passez par le passage à gauche, longez le tunnel, collectez les options puis éliminez vos ennemis. Empruntez les marches sur votre gauche, récupérez au passage des flèches de phénix, abattez votre ennemi puis détruisez le vase sur votre gauche afin de collecter une potion de soins. Retournez-vous et empruntez le passage qui se trouve tout au fond à droite, près des flèches de tempête (vous pourrez récupérer un mana défensif en détruisant le vase à gauche). Longez le tunnel jusqu'au bout, puis tournez vers la droite et avancez tout droit jusqu'au niveau de la flamme. Continuez toujours tout droit en passant par le tunnel. Empruntez la première à droite et poursuivez votre route. Lorsque vous arriverez devant un bassin, éliminez les gardes «T'chekrik» et collectez les options. Plongez sous l'eau et passez par le trou dans le mur. Descendez, allez vers «L'Autel des poumons des Ssithra», retournez-vous et continuez votre descente. Refaites surface dès que possible ! Collectez toutes les options puis sortez par la porte. Débarrassez-vous de vos ennemis. Tournez à gauche et abattez le garde à droite. Collectez les options puis actionnez l'interrupteur. Un passage s'est ouvert sous l'eau ! Rebroussez chemin et une fois devant le bassin, plongez de nouveau. Passez par le trou et allez tout en haut pour refaire surface. Dirigez-vous vers l'Autel de la santé, éliminez vos deux assaillants et allez ramasser le «**Sort défensif du bouclier éclair**».

Marchez sur l'interrupteur au sol puis franchissez la porte qui s'est ouverte. Vous avez terminé ce niveau.

LA RUCHE DE K'CHEKRIK, DEUXIÈME PARTIE

Longez la grotte, éliminez le guerrier «T'chekrik», récupérez les options à gauche et traversez le pont. Ouvrez la porte, poursuivez votre route, collectez les options et lorsque vous arriverez dans une nouvelle salle, débarrassez-vous de tous vos assaillants. Gravissez la pente jusqu'au niveau de la statue enflammée sur votre gauche. Regardez vers le haut à droite et vous verrez des options. Avancez tout droit, montez sur la petite plate-forme de

pierre, puis retournez-vous pour apercevoir un interrupteur au centre du pilier. Tirez sur l'interrupteur et vous pourrez atteindre les options en hauteur (flèche de phénix, potion de soins, sphère infernale). Redescendez et dirigez-vous vers la gauche. Un deuxième interrupteur est visible sur le mur. Tirez dessus, éliminez les deux «G'krokon» et poursuivez votre route. Régénérez vos pouvoirs magiques en vous dirigeant vers «L'Autel du mana». Avancez jusqu'au niveau des vases, détruisez-les pour ramasser des options, débarrassez-vous de vos ennemis et empruntez le passage à droite. Sautez en direction de la fontaine.

Longez le conduit puis plongez sous l'eau. Parcourez le tunnel et dès que possible, remontez à la surface. Ramassez les options dans la salle et dirigez-vous vers «L'Autel de lame». Votre lance possède désormais le pouvoir d'enflammer vos adversaires. Retournez-vous et allez à gauche du bassin. Le mur va se soulever, vous dévoilant ainsi un passage. Sortez, éliminez le «Carthorien» puis collectez les deux potions de soins. Rebroussez chemin afin de sortir de la fontaine. Abattez les deux gardes puis empruntez le tunnel à droite. Montez sur la plate-forme où se tient le soldat, éliminez-le puis continuez de monter par la gauche. Poursuivez votre route par la gauche. Vous allez avoir à choisir entre deux passages : celui de gauche vous permettra de récupérer une potion de soins et un mana de combinaison. Dirigez-vous vers l'entrée de celui de droite. Retournez-vous pour voir une fissure dans le mur.
Tirez dessus et vous découvrirez un passage dissimulé. En vous y dirigeant, vous pourrez collecter plusieurs options.

Sortez par la porte à droite et prenez le passage dans la même direction. Continuez d'avancer et passez par le tunnel à droite. Longez celui-ci et débarrassez-vous du garde sur votre droite. Il y a trois interrupteurs dans cette salle. Allez actionner celui qui se trouve tout au fond (le premier en partant de la gauche). Retournez-vous et vous apercevrez «**Le joyau du cœur T'chekrik**».
Allez à gauche et descendez à l'aide de la corde. Passez par la porte à droite et longez le tunnel. Éliminez votre ennemi et continuez d'avancer jusqu'à une salle avec trois directions possibles. Commencez par vous débarrasser

du «Carthorien» puis allez à gauche, vers «L'Autel de l'armure en or». Une fois l'armure en votre possession, ramassez les options puis passez par la porte à droite. Récupérez un mana défensif, évitez les jets de flammes puis empruntez la plate-forme d'ascenseur pour accéder à un étage supérieur. Roulez en direction de la potion afin d'éviter le jet de flammes puis marchez sur l'interrupteur au sol pour ouvrir la porte. Collectez toutes les options puis laissez-vous tomber dans le trou.

Sortez par la porte et dirigez-vous vers le passage à droite. Éliminez le garde, collectez les sphères infernales et poursuivez votre chemin. Allez régénérer vos points d'énergie en vous dirigeant vers «L'Autel de la santé» sur votre droite. Retournez-vous, allez à droite en direction de l'escalier puis montez les marches. Vous avez trouvé «**La lance du guerrier**».

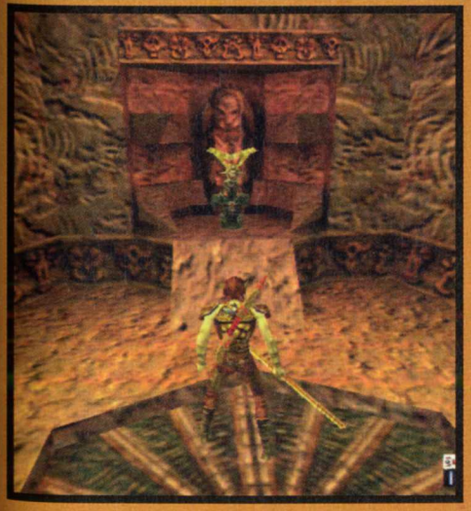
Attention ! Dès que vous l'aurez en votre possession, de nombreux ennemis viendront à votre rencontre. Après les avoir éliminés, ramassez toutes les options et passez par le passage à droite de la porte fermée. Débarrassez-vous du garde, collectez les options puis marchez sur l'interrupteur au sol. Empruntez l'ascenseur pour monter à un niveau supérieur. Laissez-vous tomber et empruntez le passage où se trouvent les deux flammes. Longez le couloir en passant par la droite. Lorsque vous ne pourrez plus avancer dans cette direction, montez sur la plate-forme de gauche. Dirigez-vous vers les deux statues de pierre et placez-vous face à celle de droite.

Utilisez le «Joyau du cœur T'chekrik» sur cette statue. Placez-vous face au tombeau qui va apparaître et utilisez «La lance du guerrier».
La porte devant vous est ouverte, à présent. Entrez, collectez les options et récupérez «**L'amulette du guerrier**». Descendez par le trou et poursuivez votre route. Éliminez

Longez le tunnel et dès que possible, refaites surface. Débarrassez-vous des deux gardes, puis passez par le tunnel. Longez celui-ci jusqu'au bout. À la sortie , éliminez tous vos ennemis, récupérez les options et allez actionner l'interrupteur à gauche des grandes statues. Traversez la porte qui s'est ouverte puis allez placer l'amulette du guerrier sur la petite statue. Après une brève altercation avec des guerriers «T'chekrik», vous aurez la possibilité de rencontrer la reine mais avant d'accéder à ce privilège, vous devrez passer une épreuve.

RETOUR À LA RUCHE DE K'CHEKRIK, PREMIÈRE PARTIE

Éliminez votre assaillant et plongez. Ne descendez pas tout en bas, passez par le premier passage que vous apercevrez. vos ennemis et longez le tunnel. Lorsque vous serez arrivé au bout, tournez vers la gauche puis montez. Éliminez le garde, traversez le pont et sortez par la porte.



L'ÉPREUVE

Avancez tout droit et traversez le pont avant que celui-ci ne s'effondre. Tournez vers la droite et allez récupérer une fiole de soins et un mana de combinaison. Retournez-vous et poursuivez votre chemin en longeant le passage sur votre gauche. Traversez le couloir et avant d'en sortir, prenez garde au piège sur le sol.

Sautez par-dessus pour l'éviter. Continuez d'avancer et éliminez les trois ennemis qui vont vous attaquer. Collectez les options puis poursuivez votre route. Lorsque vous arriverez au bout du couloir, regardez vers la gauche. Vous apercevrez un «Autel de la santé».

Sautez de plaque en plaque pour atteindre l'autel. Évitez de rester trop longtemps sur les plaques de couleur verte, sinon vous risquez d'être écrasé par un pilier. Une fois à destination, retournez-vous pour, de nouveau, sauter de plaque en plaque afin de vous diriger vers la sortie qui se situe vers la gauche.

Longez le couloir et ramassez les potions de soins. Continuez d'avancer et récupérez des sphères infernales et un mana de combinaison. Utilisez ensuite l'ascenseur pour accéder à un étage supérieur.

Débarrassez-vous de vos ennemis, collectez toutes les options puis gagnez la partie supérieure des piliers. Vous allez trouver un interrupteur.

Actionnez-le ! À présent, empruntez le passage qui s'est ouvert. Parcourez le couloir puis lorsque vous arriverez au bout, tournez vers la gauche et vous verrez un interrupteur. Tirez dessus pour l'actionner. Montez sur la passerelle tournoyante puis, dès que possible, traversez le couloir d'en face. Empruntez de nouveau un ascenseur pour monter

d'un étage. Récupérez les options et continuez d'avancer. Prenez garde aux jets de flammes puis à l'aide de la plate-forme mouvante, rejoignez le couloir à l'autre extrémité de la grotte. Collectez les potions de soins et les manas de combinaison puis laissez-vous tomber dans le trou.
Courez rapidement à l'opposé des piques avant que le sol ne se dérobe sous vos pieds. Allez à gauche et utilisez la corde pour descendre. Éliminez votre ennemi puis ramassez toutes les options. Utilisez de nouveau la corde pour remonter. Tournez à droite, longez le couloir et empruntez rapidement le passage à gauche des piques. Évitez les pièges jusqu'à ce que vous arriviez devant des piliers en mouvement. Vous devez traverser la lave en marchant de pilier en pilier ! Lorsque vous arriverez sur le dernier pilier, celui qui est le plus proche de la plate-forme, sautez sur celle-ci et courez rapidement en direction de la fiole de soins. Récupérez-la puis franchissez les obstacles par la droite. Longez le couloir, vous trouverez sur votre droite un autel de la santé. Poursuivez votre route et laissez-vous tomber dans le trou.

puis récupérez des flèches du phénix sur votre droite. Ouvrez la porte et traversez le couloir. Vous allez arriver dans une salle avec un bassin rempli de matière visqueuse. Utilisez la corde sur votre droite pour atteindre le couloir d'en face (vous pourrez, au passage, récupérer des flèches de phénix en sautant de corniche en corniche). Parcourez le couloir, dirigez-vous vers l'Autel de la santé en tournant à droite. À l'opposé, vous trouverez une armure en or. Débarrassez-vous du garde et poursuivez votre route. Récupérez une fiole de soins et éliminez tous vos ennemis. Avant d'emprunter le passage de droite, sautez par-dessus le mur, à gauche de celui-ci.

LA FOSSE DE L'ÉPREUVE

Avancez tout droit, longez la salle, collectez les options et empruntez l'une des portes accessibles. Vous allez devoir affronter une créature gigantesque.
Pour battre le monstre, restez collé à la porte. Il ne pourra pas vous atteindre ! Profitez-en pour lui décocher des flèches de phénix. Vous devriez en venir à bout très vite. Lorsque vous lui aurez fait mordre la poussière, dirigez-vous vers l'Autel du mana puis vers celui de l'armure en argent. Poursuivez votre route en empruntant le seul passage accessible. Vous allez trouver «**Le sort du destin de fer**». Passez par la porte qui s'est ouverte et continuez d'avancer tout droit.

Vous avez trouvé «**Une clé**».
À présent, retournez-vous et allez emprunter le passage de gauche. Éliminez vos assaillants puis regardez vers le plafond : vous devriez apercevoir des options. Récupérez-les puis poursuivez votre route. Régénérez votre énergie en vous dirigeant vers l'Autel de la santé à droite, retournez-vous et marchez sur la plaque noire sur le sol. Descendez par le trou, collectez les options puis laissez-vous tomber au niveau inférieur. Allez ouvrir la porte (vous êtes de nouveau dans la salle où se trouve l'énorme larve). Utilisez la corde pour monter puis sautez sur la plate-forme de droite. Dirigez-vous vers le verrou et utilisez la clé pour ouvrir la porte. Débarrassez-vous de vos ennemis, ramassez les options puis gagnez le couloir qui se trouve en hauteur.

Longez le couloir, régénérez vos pouvoirs magiques ainsi que vos points de santé grâce aux Autels, éliminez vos ennemis et poursuivez votre route. Dans la nouvelle salle où vous allez arriver, collectez les flèches de tempête et les sphères infernales. En visitant la salle, vous trouverez «**L'idole du pont T'chekrik**» dans un nid de larves.

LE REPAIRE DES MÈRES

Collectez une fiole et une potion de soins. Longez le couloir, débarrassez-vous de vos ennemis et récupérez toutes les options. Poursuivez votre route et éliminez les deux gardes «T'chekrik». Traversez le pont, ouvrez la porte, abattez vos assaillants, collectez une fiole de soins derrière le pilier de gauche et poursuivez votre chemin. Éliminez tous vos ennemis, ramassez des sphères infernales, deux potions de soins et des manas. Vous allez arriver dans une nouvelle salle, avec une énorme larve. Montez à l'aide de la corde sur votre droite et sautez sur la plate-forme de droite. Éliminez vos ennemis

Sortez du nid et empruntez l'une des plates-formes d'ascenseur pour descendre. Prenez le couloir de gauche, débarrassez-vous de vos assaillants, puis arrivé au bassin de matières visqueuses, utilisez la corde sur votre droite pour atteindre le couloir d'en face. Poursuivez votre route, collectez une fiole et une potion de soins ainsi qu'un mana de combinaison. Débarrassez-vous de vos

ennemis et passez par le passage à droite. Longez le couloir par la droite et éliminez tous vos ennemis. Régénérez vos pouvoirs magiques grâce à l'Autel du mana sur votre gauche. En regardant vers le plafond, vous apercevrez plusieurs issues où se trouvent des options. Lorsque vous arriverez au bout du couloir, utilisez l'idole sur le socle.
Un portail de téléportation va apparaître devant vous ! Sautez à l'intérieur et vous serez nez à nez avec la reine.

Vous allez devoir entamer le combat. Pour la battre, utilisez les «Essaims de météores» en protection et les «Flèches de tempête» en attaque. Lorsque vous aurez vaincu votre adversaire, vous aurez terminé le niveau.

NIVEAU 7 : LA MINE DES OGLES

PREMIÈRE PARTIE

Vous devez traverser la mine afin de vous rendre à la forteresse. Avancez tout droit et récupérez le «Sort défensif du téléporteur». Longez la mine et utilisez la corde pour descendre. Traversez la passerelle en évitant les jets de gaz. Vous allez arriver dans une grotte où se trouvent de nombreux «Ogles». Ne les tuez pas, ce sont vos amis ! Débarrassez-vous des gardiens qui les maintiennent prisonniers. Détruisez les barils, ramassez les options puis dirigez-vous vers l'Autel de la santé pour régénérer votre énergie. À partir de l'autel, retournez-vous et empruntez le tunnel en hauteur sur votre gauche. Récupérez des sphères infernales. Longez la plate-forme par la gauche (si vous passez en dessous de celle-ci, vous trouverez quelques options). Débarrassez-vous de vos ennemis. Parcourez le tunnel, ramassez les options et allez actionner le levier.
La plate-forme d'ascenseur vous mènera à un niveau inférieur. Débarrassez-vous du gardien qui va surgir du plafond, collectez deux fioles de soins sur votre gauche et poursuivez votre chemin. En traversant le pont, éliminez l'ennemi invisible puis allez détruire les barils sur votre droite. Récupérez une fiole de soins et un mana offensif. Tournez à gauche et passez par la porte. Abattez le gardien, ramassez deux sphères infernales et une fiole de soins puis longez le tunnel. Montez sur la plate-forme d'ascenseur puis actionnez le levier pour descendre. Débarrassez-vous des ennemis, détruisez les barils et collectez les options. Passez par le petit passage en dessous de la plate-forme.
Éliminez le gardien, détruisez de nouveau les barils et ramassez les options. Montez sur la plate-forme et poursuivez votre chemin.

Récupérez une armure en or sur votre droite puis longez le tunnel. Éliminez vos ennemis, collectez les options puis gravissez les rochers pour atteindre la tourelle de bois.

Une fois à destination, collectez une fiole de soins et actionnez le levier. Un nouveau passage vient de s'ouvrir. Rebroussez chemin jusqu'au niveau de l'Autel de l'armure en or puis empruntez le passage de droite.

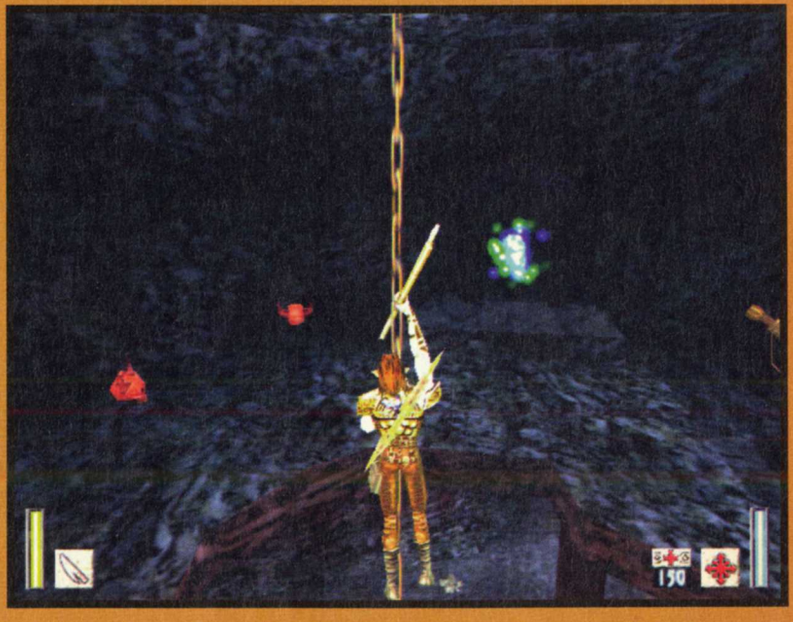
Ramassez toutes les options et récupérez une «Roue de wagonnet».
Ressortez de ce lieu et empruntez le passage de gauche afin de retourner au niveau du levier que vous venez d'actionner. Lorsque vous aurez gravi les rochers, sortez par la porte à gauche. Récupérez un mana de combinaison sur votre gauche puis montez par le mur à droite. Empruntez la direction du pont cassé sur votre gauche. Longez la mine, débarrassez-vous du gardien, collectez une flèche de phénix puis utilisez la roue sur le wagonnet.

DEUXIÈME PARTIE

Éliminez vos ennemis et longez le tunnel jusqu'au bout. Descendez vers les «Ogles» en passant par la droite. Abattez les gardiens, collectez les options puis passez par le petit passage. Évitez les jets de gaz et longez la plate-forme jusqu'au bout. Débarrassez-vous des gardiens, ramassez les options puis entrez par la porte à droite. Détruisez les barils, récupérez un mana de combinaison, régénérez votre énergie grâce à l'Autel de la santé puis actionnez le levier.
Ressortez de cet endroit, tournez à gauche, longez la plate-forme et repassez par le petit passage. Dirigez-vous maintenant vers le tunnel à gauche. Tournez la valve puis continuez d'avancer.

Collectez un mana de combinaison et poursuivez votre chemin. Éliminez votre adversaire, descendez, collectez les options puis empruntez le tunnel de gauche. Éliminez vos ennemis et lorsque vous arriverez devant un bassin de lave, utilisez la chaîne pour monter vers le plafond. Vous pourrez ainsi récupérer plusieurs options. Redescendez et sautez dans la petite grotte en face pour trouver un «**Minerai non raffiné**».
Sautez de nouveau sur la plate-forme où se trouve la chaîne et contournez le bassin de lave par la droite. Longez le nouveau tunnel et empruntez la direction de droite. Débarrassez-vous du gardien puis contournez la raffinerie pour lui faire face. Utilisez le minerai non raffiné sur la machine. Allez récupérer le «**Minerai raffiné**» et passez par le passage à droite. Parcourez la plate-forme de bois par la droite, actionnez le levier puis empruntez l'ascenseur pour monter. Débarrassez-vous des deux gardiens, détruisez les barils, collectez les options et poursuivez votre chemin en traversant la porte.

Écrasez les rats, longez le tunnel, ramassez les flèches du phénix et ouvrez la porte. Tournez-vous vers la droite et utilisez le minerai raffiné sur le mécanisme. À présent, actionnez le levier et utilisez la passerelle mouvante pour gagner la plate-forme d'en face. Éliminez votre assaillant et longez le tunnel.
Abattez vos ennemis, détruisez les barils pour collecter des options puis dirigez-vous vers l'Autel de lame. À partir de là, retournez-vous et avancez tout droit en direction du mur. Celui-ci va s'ouvrir et vous pourrez poursuivre votre route. Ramassez une potion de soins et un mana de combinaison sur votre droite puis allez actionner l'interrupteur à gauche. Vous avez terminé ce niveau, en route pour Cloud Fortress.



NIVEAU 8 : CLOUD FORTRESS

LE DONJON DE MORCALAVIN

Longez le couloir, éliminez le garde et ramassez un mana de combinaison. Poursuivez votre route, débarrassez-vous des deux gardiens, récupérez les options puis continuez d'avancer tout droit. Abattez votre adversaire, collectez les flèches de phénix puis empruntez le passage sur votre gauche. Longez le couloir et tournez à gauche. Montez sur la plate-forme d'ascenseur et vous serez transporté à un étage supérieur. Éliminez vos assaillants et continuez d'avancer jusqu'à ce que vous arriviez dans une sorte de salle de torture.

Ramassez des flèches de phénix sur votre droite puis dirigez-vous vers les Autels du mana et de la santé. Une fois vos énergies régénérées, tournez à droite et dirigez-vous

vers le petit couloir. Récupérez un mana de combinaison et montez sur la plate-forme d'ascenseur. Une fois en haut, débarrassez-vous de la créature, ramassez les options et actionnez le levier. Vous avez ouvert une grille. Redescendez et empruntez le passage en évitant les jets de flammes. Longez le couloir et éliminez les gardiens qui vont arriver par la droite. Avancez tout droit, collectez deux sphères infernales puis tournez à gauche pour entrer dans une nouvelle salle. Ramassez deux fioles de soins, débarrassez-vous de votre ennemi puis montez sur la plate-forme d'ascenseur. Une fois en haut, éliminez les deux créatures, collectez les options, dirigez-vous vers l'Autel de la lumière et allez actionner l'interrupteur. Retournez-vous et laissez-vous tomber sur le toit de la cage qui va descendre. Restez immobile et attendez que celle-ci remonte pour vous retrouver à un étage supérieur. Une fois à cet étage, abattez vos adversaires, montez l'escalier, récupérez une armure en argent puis allez actionner les leviers. Deux cellules sont maintenant accessibles. Redescendez l'escalier, tournez à droite et avancez tout droit jusqu'à la plate-forme d'ascenseur qui vous mènera à l'étage inférieur. Allez actionner l'interrupteur, puis sautez sur le toit de la cage afin de descendre vers l'étage du bas. Sortez de cette pièce et pénétrez dans la cellule de gauche. Un guerrier «Ssithra» vous remettra la «**Clé du donjon**» avant de mourir. Passez par

le trou du mur à gauche du cadavre. Avancez tout droit et empruntez l'escalier à gauche. Gravissez les marches jusqu'à une sombre pièce puis grimpez sur les blocs de pierre pour atteindre la plate-forme supérieure. Une fois en haut, traversez l'ensemble des piliers en mouvement sans vous faire écraser.

Longez la passerelle, ouvrez la porte et éliminez les deux gardes. Parcourez la salle et ouvrez la porte. En route pour la forteresse.

LA FORTERESSE, PREMIÈRE PARTIE

Commencez par collecter les deux manas de combinaison puis avancez tout droit. Éliminez le gardien et montez l'escalier. Longez le couloir et avant de passer la porte, débarrassez-vous de vos adversaires et collectez les options présentes dans la pièce (fiole de soins, Autel de lumière, flèche de phénix, sphère infernale). Gravissez les rochers et remontez la pente. Au passage, ramassez des options et éliminez votre assaillant. À la sortie du tunnel, débarrassez-vous des gardes, récupérez les options et pénétrez dans la forteresse sur votre droite.

À l'intérieur de la forteresse, ramassez les manas et poursuivez votre chemin. Éliminez les gardes, récupérez une potion de soins et empruntez l'un des passages à gauche ou à droite. Un lustre va tomber du plafond ! Passez par la porte, collectez les manas puis montez par l'escalier de gauche. Débarrassez-vous de vos ennemis, récupérez les options et longez le couloir. Abattez les deux soldats, ramassez les options présentes et utilisez la clé que le guerrier «Ssithra» vous a remise pour ouvrir la porte.
En route vers le sanctuaire de Morcalavin.

LE SANCTUAIRE DE MORCALAVIN PREMIÈRE PARTIE

Franchissez le grand portail. Débarrassez-vous de vos deux ennemis et collectez des potions de soins. Poursuivez votre chemin en empruntant le passage à gauche de la porte fermée. Montez l'escalier, éliminez les gardes et passez par la porte sur votre droite. Vous devez trouver le moyen de désactiver les six véritables livres. Ressortez de cette pièce et tournez à droite. Longez le couloir, éliminez tous vos assaillants puis traversez la porte. Récupérez une potion de soins sur votre gauche. Vous remarquerez qu'un passage est bloqué par une barrière d'énergie verte. Pour le moment, vous ne pouvez pas encore y accéder. Sortez de cette salle en passant par la porte. En route pour le laboratoire de la forteresse.

LE LABORATOIRE DE LA FORTERESSE

Collectez les options, derrière la «Machine à scier». Poursuivez votre chemin en longeant le couloir à gauche de celle-ci et collectez les potions de soins. Ramassez les flèches de tempête, éliminez votre ennemi puis dans la nouvelle salle, actionnez le levier près des étagères à bocaux. Montez rapidement sur la plate-forme d'ascenseur qui vous mènera à un étage supérieur (vous pouvez récupérer deux fioles de soins sur les rebords). Sautez vers le haut pour vous retrouver à l'extérieur. Actionnez l'interrupteur pour désactiver un premier livre. Éliminez votre assaillant, régénérez votre énergie grâce à l'autel de la santé puis redescendez. Passez par la porte. Collectez des flèches de tempête et longez le couloir. Débarrassez-vous de vos assaillants et ramassez toutes les options dans la salle. Montez l'escalier à gauche du corps allongé sur la table. Collectez toutes les options et poursuivez votre chemin jusqu'à la salle des expériences. De nombreux containers, abritant d'étranges créatures, entourent la pièce.

Récupérez les options et allez actionner un levier au fond de la salle. Une porte vient de s'ouvrir ! Ressortez de cette salle, longez le couloir jusqu'au bout puis empruntez le passage à droite de la torche. Récupérez une armure en or puis montez l'escalier de gauche. Ramassez les options, éliminez vos ennemis, montez les marches et actionnez le levier. Marchez sur l'interrupteur au sol qui vient d'apparaître.
Un deuxième livre vient d'être désactivé. Laissez-vous tomber vers le bassin en passant par le petit passage de droite, près du gros tuyau. Refaites surface et empruntez le chemin de droite. Récupérez un mana de combinaison puis prenez le passage à gauche. Descendez à l'étage inférieur par le cheminement étroit à gauche. Vous arriverez dans la salle de la chaudière. Une fois en bas, éliminez les gardiens, collectez les options et dirigez-vous vers l'Autel du mana pour régénérer vos pouvoirs. À l'opposé de l'Autel, des flammes vous empêchent d'aller actionner un interrupteur. Empruntez le passage sur votre gauche et montez sur la plate-forme d'ascenseur. À l'étage supérieur, longez le couloir et débarrassez-vous de vos adversaires. Détruisez toutes les caisses, ramassez toutes les options puis montez par l'escalier. Éliminez la créature et actionnez le levier. Vous venez d'éteindre la chaudière. Sortez par la porte, montez les marches et prenez de nouveau le chemin de gauche. Redescendez vers la salle de la chaufferie. Maintenant que le feu est éteint, allez actionner l'interrupteur à l'intérieur de la chaudière.
Un troisième livre vient de se désactiver. Ressortez de la chaudière et montez sur la plate-forme d'ascenseur sur votre droite. Poursuivez votre route, avancez tout droit et empruntez le passage à gauche des escaliers. Continuez d'avancer tout droit puis ouvrez la porte. Réempruntez le passage en hauteur à gauche de la plate-forme d'ascenseur. Longez le couloir puis sortez par le passage sur votre gauche.

LA FORTERESSE, DEUXIÈME PARTIE

Vous voici de retour à la forteresse. Traversez la porte, longez le couloir et éliminez votre adversaire. Vous trouverez sur votre gauche un Autel de réflexion. Collectez les options et parcourez le couloir en évitant les jets de flammes. Franchissez la porte, tournez à droite et éliminez votre adversaire. Ramassez une potion de soins et passez par la porte. Ramassez un mana offensif, traversez les jets de flammes et récupérez les flèches du phénix. Régénérez votre énergie grâce à l'Autel de la santé sur votre gauche puis longez le couloir. Ouvrez les portes et quittez ce niveau.

LES LOGEMENTS DE LA FORTERESSE

Avancez tout droit et empruntez le passage de gauche. Montez les marches, débarrassez-vous des gardes puis collectez les options. Poursuivez votre route et passez par le trou du mur à droite. Laissez-vous tomber puis longez le couloir à droite des escaliers. Montez les marches puis ramassez un mana de combinaison. Lorsque vous serez arrivé au bout, éliminez tous vos adversaires, tournez à gauche et empruntez l'escalier à droite. Vous avez trouvé une «**Clé de la forteresse**».
Rebroussez chemin, tournez à droite puis sautez en direction de la plate-forme où se dresse la statue de dragon.
Récupérez toutes les options puis sautez en direction du passage à droite. Régénérez votre énergie à l'aide de l'Autel

de la santé. Laissez-vous tomber, tournez à droite et empruntez le chemin de gauche. Avancez tout droit, ouvrez la porte et éliminez votre assaillant. Pénétrez dans la salle à manger. Ramassez des flèches de tonnerre et une potion de soins. Passez par la porte à droite de la table. Descendez l'escalier, détruisez les tonneaux et écrasez les rats. Poursuivez votre chemin, débarrassez-vous des ennemis qui vont vous attaquer, ramassez les options et longez le couloir jusqu'à l'Autel de l'armure en argent. Montez ensuite sur la plate-forme d'ascenseur au fond du couloir à droite. À l'étage supérieur, débarrassez-vous de vos adversaires, récupérez toutes les options puis actionnez le levier qui se trouve dans la salle. Sortez de cette pièce par le passage qui vient de s'ouvrir. Lorsque vous serez de nouveau dans la salle à manger, allez actionner l'interrupteur sur votre gauche. Vous avez désactivé le quatrième livre. Ressortez de la salle à manger, avancez tout droit et laissez-vous tomber dans le trou. Montez l'escalier et utilisez la clé que vous avez trouvée sur le portail. Éliminez le garde qui se trouve derrière, récupérez les options dans la petite pièce à droite puis montez par l'escalier. Abattez votre ennemi, ouvrez la porte et dans la nouvelle salle, débarrassez-vous de tous vos assaillants. Collectez les options et gravissez les marches à gauche. Éliminez les soldats et avancez tout droit. Une fois arrivé dans la chambre, récupérez des sphères infernales sur votre droite et montez sur le lit. Celui-ci va s'abaisser et vous découvrirez un passage dissimulé. Récoltez toutes les options puis remontez sur le lit. Sortez de la chambre et empruntez le passage à gauche. Montez sur la plate-forme d'ascenseur, ramassez les manas et poursuivez votre chemin. Gravissez les marches par la gauche jusqu'en haut et allez actionner l'interrupteur. Vous avez désactivé le cinquième livre. Descendez l'escalier et empruntez le passage d'en face. Montez les marches, ramassez des sphères infernales et pénétrez dans la bibliothèque. Dirigez-vous vers l'Autel de la lumière puis retournez-vous et montez sur les étagères afin d'éliminer votre adversaire. Sautez vers la plate-forme qui se situe juste au-dessus de l'Autel et actionnez le levier.

Redescendez tout en bas et empruntez le passage qui s'est ouvert à gauche. Éliminez vos ennemis, descendez les marches et ramassez toutes les options. Poursuivez votre route par le passage à gauche. Débarrassez-vous de vos ennemis et montez sur la plate-forme d'ascenseur. Une fois en haut, récupérez une fiole de soins et actionnez l'interrupteur. Vous avez désactivé le dernier livre. Descendez, récupérez les options et une armure en or. Poursuivez votre chemin et empruntez le passage à gauche. Collectez les options puis descendez les marches jusqu'en bas. Dans la petite pièce à droite, en brisant la vitre, vous pourrez récupérer une potion de soins. À présent, poursuivez votre route, éliminez l'ennemi qui va surgir du plafond, collectez les sphères infernales puis ouvrez la porte. Débarrassez-vous de votre assaillant, montez l'escalier et dirigez-vous vers le passage à gauche. Sortez par la porte et vous aurez terminé le niveau.

LA FORTERESSE, TROISIÈME PARTIE

Laissez-vous tomber par la gauche pour atteindre l'étage inférieur. Débarrassez-vous de vos ennemis et empruntez la porte à gauche. Montez l'escalier et une fois en haut, prenez le passage de gauche.
Longez le couloir, récupérez une armure en or sur votre gauche et poursuivez votre chemin. Traversez la porte pour vous rendre de nouveau au sanctuaire de Morcalavin.

LE SANCTUAIRE DE MORCALAVIN DEUXIÈME PARTIE

Ouvrez la porte et allez à gauche. Montez les marches, longez le couloir jusqu'au bout, tournez à droite et allez ouvrir la porte. Tournez à gauche. La barrière verte qui vous bloquait le passage lors de votre première visite dans le sanctuaire a disparu. Pénétrez dans cette pièce. Collectez les flèches de phénix et de tempête puis allez toucher les trois autels (Armure en or, Santé, Mana). Deux leviers viennent d'apparaître dans la salle. Actionnez-les puis sautez dans le téléporteur qui se trouve juste derrière vous.
Vous voilà devant Morcalavin, le maître des lieux. Cet adversaire a la particularité de disparaître à tout moment. Vous devez pour le battre placer le Vrai livre sur le faux qui se trouve derrière la barrière d'énergie. Celle-ci est maintenue par le pouvoir de Morcalavin. Pour la désactiver, vous devez épuiser votre ennemi. Commencez par utiliser le sort des coups de tonnerre. Tirez-lui dessus et vous verrez apparaître sa barre d'énergie. Courez ensuite vous cacher derrière le pilier à droite de l'Autel du mana. Vous éviterez ainsi les assauts de votre ennemi. Sélectionnez l'arc de tempête et décochez vos flèches à distance. Si Morcalavin s'approche trop près de vous, contournez le pilier pour échapper à ses sorts. Quand vous n'aurez plus de flèche de tempête, utilisez celles du phénix (attention de ne pas être trop près de votre adversaire lorsque vous les décocherez). Vous pouvez également utilisez la Sphère de l'anéantissement ainsi que le sort défensif de l'essaim de météores pour le battre (grâce à l'Autel de mana, vous pourrez régénérer votre magie à tout moment).

Lorsque vous l'aurez vaincu trois fois, son pouvoir sera dissipé, profitez-en pour aller placer le Vrai livre sur le faux (un rayon vert illumine celui-ci). À présent, il ne vous reste plus qu'à regarder la scène cinématique finale !

LÉO DE URLEVEN *(GRAND MERCI À SIMON)*

GUIDE

half-life worldcraft

1ère partie

HALF-LIFE EST SANS AUCUN DOUTE L'UN DES MEILLEURS JEUX PC DU MOMENT, ET CERTAINEMENT LE QUAKE-LIKE LE PLUS GÉNIAL QUI NOUS AIT ÉTÉ DONNÉ EN PÂTURE. EXTRAORDINAIRE SEUL, JOUISSIF EN DEATHMATCH, INCOMPARABLE EN TEAMPLAY (EN ATTENDANT TEAM FORTRESS), HALF-LIFE POSSÈDE EN PLUS UN OUTIL PERMETTANT DE CRÉER SES PROPRES NIVEAUX. PAS SIMPLE D'ACCÈS, IL N'EN EST PAS MOINS TRÈS PUISSANT. AVEC UN PEU DE RIGUEUR ET D'ATTENTION, VOUS SEREZ BIENTÔT EN MESURE DE CRÉER DE NOUVEAUX NIVEAUX POUR HALF-LIFE !

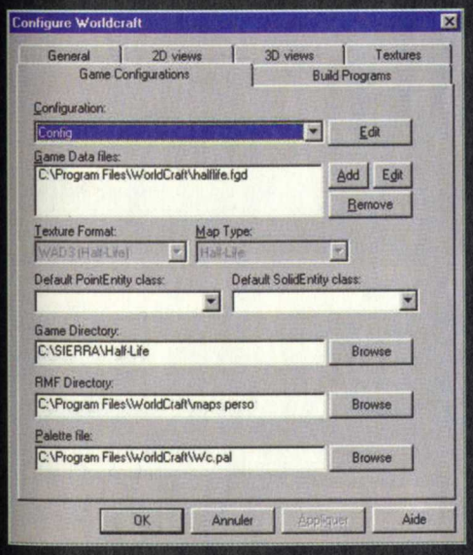
ÉDITEUR	Sierra
CONFIG.	Pentium 233
TEXTE	Anglais
VOIX	Françaises
SORTIE	Décembre 98

SAUVEGARDE

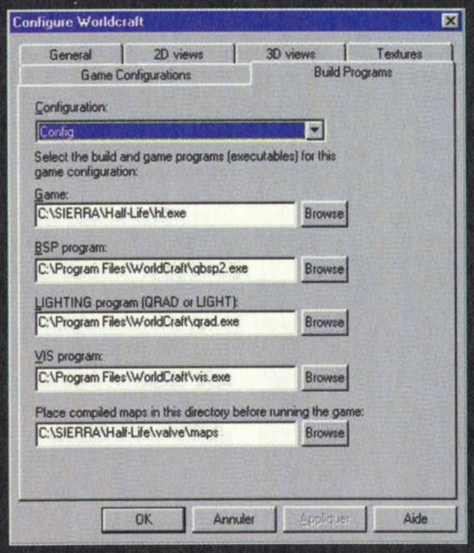
Vous trouverez sur le CD-ROM de PC Soluces les différents exemples présentés dans ce guide. Placez ces fichiers dans le répertoire où se trouvent les niveaux créés sous Wordlcraft.

INSTALLER WORLDCRAFT

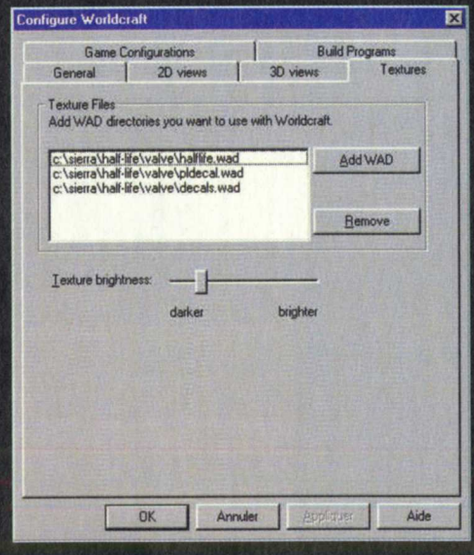
Pour créer ses niveaux, il faut donc tout d'abord installer le logiciel Worldcraft 2.0 sur son disque dur. Cette installation n'est pas automatique. Insérez donc le CD-ROM de Half-Life dans votre lecteur.
Allez dans le répertoire «**Worldcraft**».
Double-cliquez sur «**wc20.exe**» pour lancer l'installation de Worldcraft 2.0.
Lorsque vous lancerez Worldcraft pour la première fois, vous verrez apparaître la fenêtre d'options.
Cette fenêtre est très importante pour Worldcraft puisqu'elle lui indique où se trouvent tous les programmes dont il aura besoin pour travailler ainsi que les chemins d'accès aux différents fichiers.



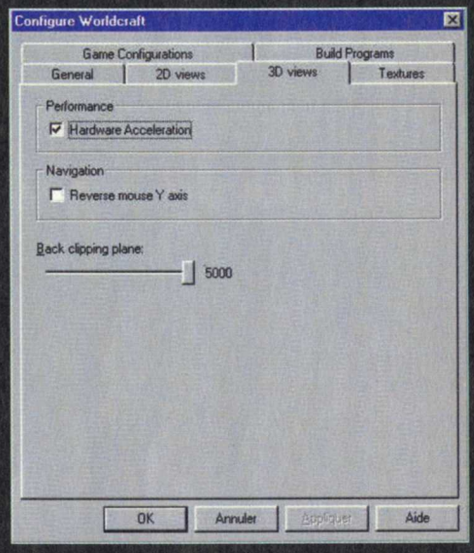
Cliquez sur l'onglet Game Configuration. Donnez un nom à votre configuration (ici, nous avons choisi très logiquement «**Config**»).
À côté de la fenêtre Game Data File, cliquez sur «Add» pour entrer le nom «**halflife.fgd**».
À côté de la fenêtre Game Directory, cliquez sur «Browse» pour indiquer où se trouve le jeu Half-Life, c'est-à-dire le fichier «hl.exe» (ici, «**C:\SIERRA\Half-Life**»).
Plus bas, indiquez l'endroit où vous voulez que Worldcraft enregistre les fichiers de travail, c'est-à-dire les cartes que vous créerez, et tout en bas, choisissez un fichier «.pal» (par exemple «**C:\Program File\Worldcraft\Wc.pal**»).



Cliquez sur l'onglet «**Build Programs**» et indiquez l'emplacement des différents programmes dont Worldcraft a besoin pour fonctionner.
Voici la liste des programmes indispensables :
Game : «**C:\Sierra\Half-Life\hl.exe**»
BSP Program : «**C:\Program Files\Worldcraft\qbsp2.exe**»
LIGHTNING Program : «**C:\Program Files\Worldcraft\qrad.exe**»
VIS Program : «**C:\Program Files\Worldcraft\vis.exe**»
Chemin de compilation : «**C:\SIERRA\Half-Life\Valve\maps**»



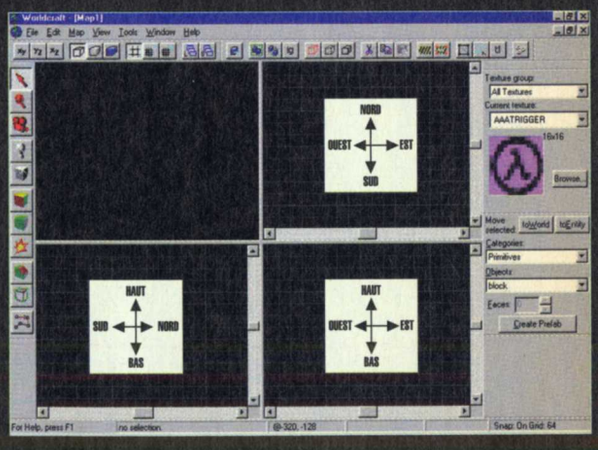
Cliquez sur l'onglet «**Textures**» et sur le bouton «Add WAD», qui se trouve dans le sous-répertoire «Valve» du répertoire où se trouve Half-Life.
C'est le fichier «**halflife.wad**».



Cliquez sur l'onglet «**3D views**» et cochez la case «**Hardware Acceleration**» si vous disposez d'une carte accélératrice 3D.

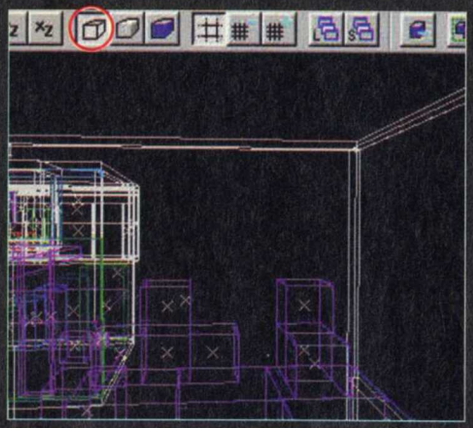
WORLDCRAFT : tour d'horizon

Pour créer un niveau, cliquez sur «File/News» ou sur «**Ctrl+N**» pour ouvrir une nouvelle fenêtre de création. Élargissez-la au maximum. Vous voyez donc quatre fenêtres différentes à l'écran.
En haut à gauche, la vue caméra. Elle est en 3D, les trois autres sont des vues 2D.
En haut à droite, la vue du dessus (l'Ouest à gauche, l'Est à droite, le Nord en haut et le Sud en bas).

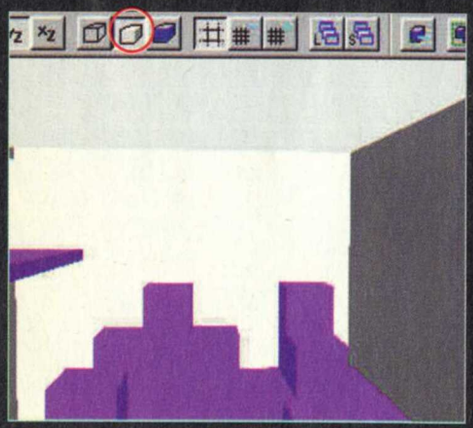


En bas à gauche, une vue de l'Est à l'Ouest (le Sud à gauche, le Nord à droite).
En bas à droite, une vue du Nord au Sud (l'Ouest à gauche, l'Est à droite).

Worldcraft étant un logiciel de création 3D, il vous propose plusieurs vues caméra différentes : le fil de fer (ou «Wireframe»), la vue polygonale et la vue texturée, comme on le voit ci-dessous :

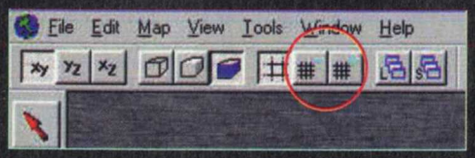


Vue fil de fer.

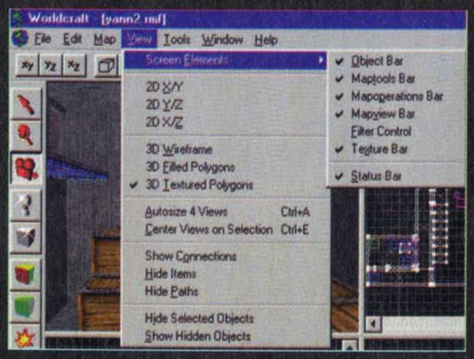


Vue polygonale.

Vue texturée.



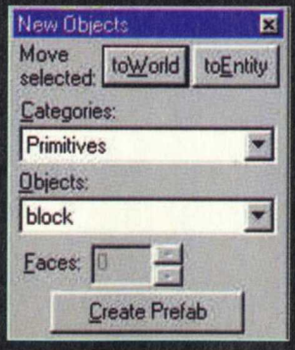
Pour passer d'une vue à l'autre, il vous suffira de cliquer sur le bouton correspondant dans la barre d'outils...
Pour placer les éléments de vos niveaux, il vous faudra utiliser une grille, dont la taille peut être réglée à l'aide de deux boutons de la barre d'outils, Smaller Grid et Larger Grid. Pour régler la vue caméra, il vous faut créer une caméra en cliquant sur l'icône «Camera»ou en appuyant sur «**Shift + C**», en vous plaçant dans l'une des vues 2D.
Là, en maintenant la touche Shift enfoncée, maintenez le bouton de la souris enfoncée et tracez une ligne. Ce sera votre ligne de vue. En bougeant la caméra dans la fenêtre en haut en à gauche, vous verrez cette ligne bouger dans les trois vues 2D (cf encadré «Commandes de la caméra»).
Cliquez sur View/Screen Elements.
Sélectionnez tous les éléments sauf «Filtres Control». Ce sont tous les outils nécessaires à la création du niveau. Si vous fermez l'une de ces palettes d'outils par erreur, sélectionnez-la à nouveau dans cette liste.
En double-cliquant sur ces palettes, vous pourrez les déplacer et les cacher selon vos désirs.



MA PREMIÈRE PIÈCE

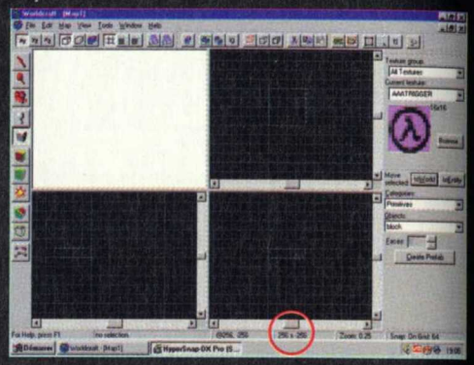
SAUVEGARDE **half01.rmf**

Une pièce dans Half-Life peut être vu comme un cube creux. Commençons donc par là. Sélectionnez l'outil bloc (Block Tool, «**Shift + B**»). Dans la fenêtre «**New Object**», vous devriez trouver Categories : «**Primitives**» et «**Objects**» : «block».

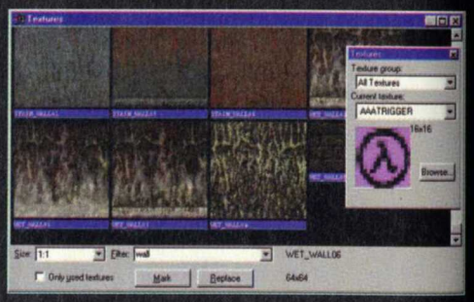


COMMANDES DE LA CAMÉRA

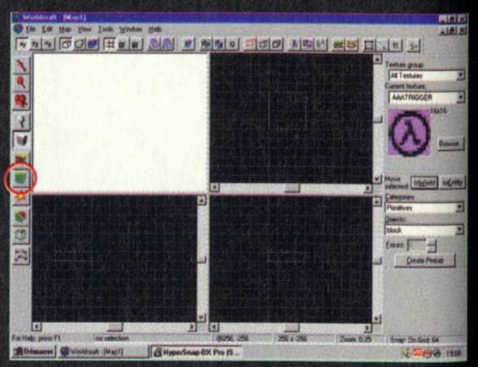
Il vous faut placer le pointeur de souris dans la fenêtre caméra en haut à gauche, et sélectionner l'outil caméra avec «**Shift + C**» :
Clic gauche + mouvement de souris : tourner la caméra sur son axe.
Clic droit + mouvement de souris : se déplacer (Gauche/Droite/Haut/Bas).
Clic droit + Shift + mouvement de souris : se déplacer (Gauche/Droite/Avant/Arrière).



Placez-vous dans la vue 2D du dessus (en haut à droite) et tracez un carré de 256 par 256 (référez-vous à la barre de statut en bas de la fenêtre»).
Dans l'une des deux vues du bas, sélectionnez l'une des poignées, et étendez la forme pour obtenir un carré de 256 par 256. Appuyez sur «Entrée» pour créer l'objet.

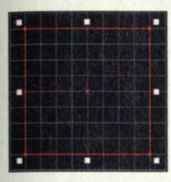


Dans la fenêtre des textures, cliquez sur «Browse». Dans Filter, tapez «Wall» et double-cliquez sur l'une des textures pour la sélectionner («CRETE3_WALL01B» dans le cas présent).

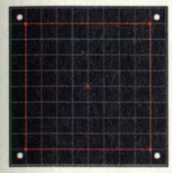


Sélectionnez le cube en cliquant sur le «x» situé en son centre après avoir pris l'outil de sélection («**Shift + S**»), puis cliquez sur l'outil «**Apply Current Texture**». On a un cube en béton !

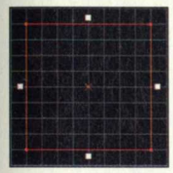
LA SÉLECTION DE BLOC



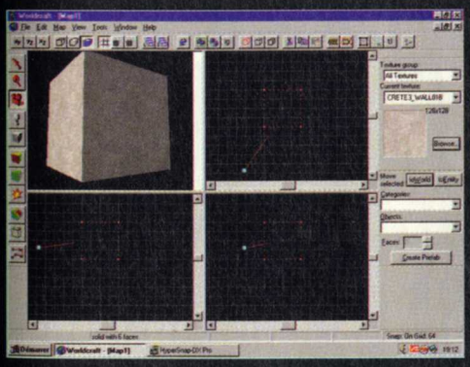
Lorsqu'on sélectionne un objet, un cadre avec six poignées apparaît. Cela permet de modifier la taille de l'objet.



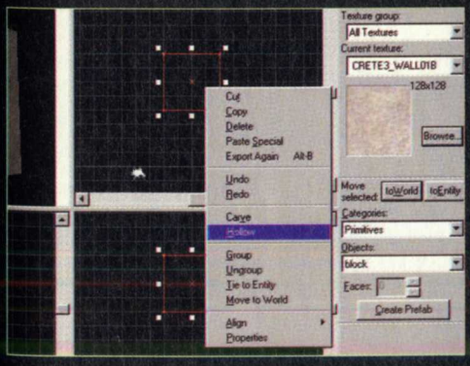
Lorsqu'on clique au centre du cadre, les six poignées laissent place à quatre points, qui permettent de faire tourner l'objet sur lui-même. On n'est donc aucunement limité aux angles droits dans Half-Life !



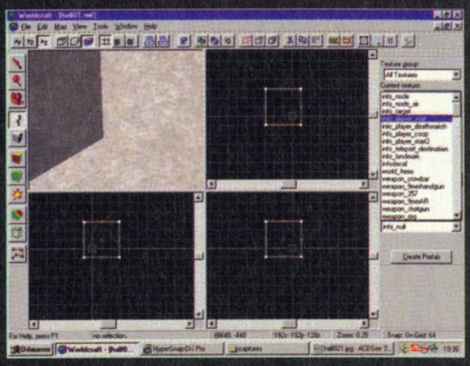
Lorsqu'on clique à nouveau, les quatre points laissent place à quatre poignées qui permettent de tordre l'objet. Pratique pour faire un plan incliné reliant deux passerelles de niveau différent !



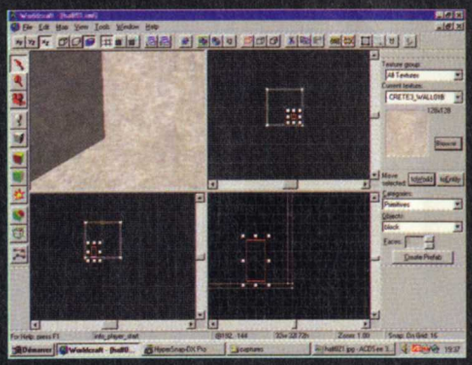
Sélectionnez l'outil caméra («**Shift + C**») et tracez une ligne dans l'une des vues 2D. Cliquez sur la fonction «**3D Textured View**» pour obtenir une prévisualisation du monde dans la vue caméra. C'est beau, non ?



Mais notre pièce n'est pas finie, loin de là ! Cliquez à nouveau sur l'outil de sélection et sélectionnez le cube. Faites un clic droit dans l'une des vues 2D à l'intérieur du carré et sélectionnez «**Hollow**». Cette fonction permet de créer une pièce (creuse) à partir d'un cube (plein). Entrez «**8**» comme valeur d'épaisseur des murs. Déplacez la caméra à l'intérieur du cube pour vous rendre compte.



Cliquez sur l'outil Entity («**Shift + E**») pour créer un point de départ pour le joueur. Une hache apparaît à la place du pointeur de souris.
Sélectionnez un endroit «logique» pour le joueur (sur le sol). Dans la fenêtre «**New object**», sélectionnez, dans la rubrique Objects, «**info_player_start**» pour un jeu Solo, ou «**info_player_deathmatch**» pour un jeu en réseau de type Deathmatch. Déplacez la souris sur l'une des vues 2D et appuyez sur «Entrée».

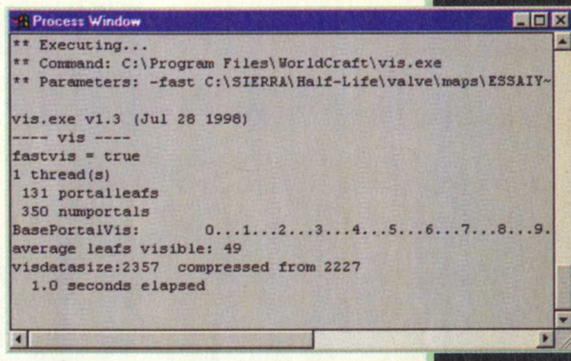


En utilisant l'outil de sélection et en jouant sur le niveau de zoom («**Shift + G**» avec clic gauche pour zoomer et clic droit pour dézoomer), ainsi que sur la taille de la grille, déplacer votre joueur (le rectangle vert qui devient rouge quand on le sélectionne). Dans les deux vues inférieures, on voit le monde horizontalement, ce qui est pratique pour voir le niveau du sol.

Vous voulez essayer ce «niveau» ? D'accord. Appuyez sur «**F9**». Réglez QBSP2 et QRAD sur «**Normal**», et VIS sur «**Fast**». Vérifiez que «**Don't run the game**» n'est pas validé et que le CD-Rom de Half-Life est dans le lecteur. Nous allons lancer, en appuyant sur OK, une «partie» SOLO. Il faut donc que vous ayez créé une entité «**info_player_start**».

LA COMPILATION DE NIVEAU

Worldcraft prend parfois énormément de temps pour compiler un niveau. À tel point que l'on a parfois l'impression qu'il a planté. Attendez simplement. Appuyez sur «Alt + F4» pour que la fenêtre «Process Window» se ferme sitôt le travail terminé.



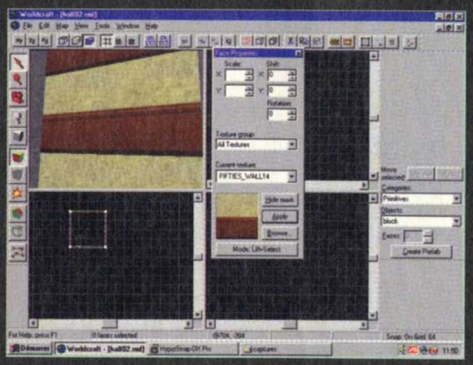
Pour le mode Multijoueur, il vous faudra avoir créé une entité «**info_player_deathmatch**», valider «**Don't run the game**».
Cliquez sur OK, quittez Worldcraft, lancez Half-Life et créez une partie Multijoueur en sélectionnant le nom de la carte (ici, Half01).

Bon, normalement, vous ne voyez strictement rien à l'écran, parce que nous n'avons créé aucune lampe et qu'en mode Solo, vous démarrez sans aucun équipement. En mode Multijoueur, vous avez une lampe torche, mais ce n'est guère plus amusant... Vous l'avez compris, il nous reste pas mal de chose à voir avant de nous amuser dans les niveaux de Half-Life !

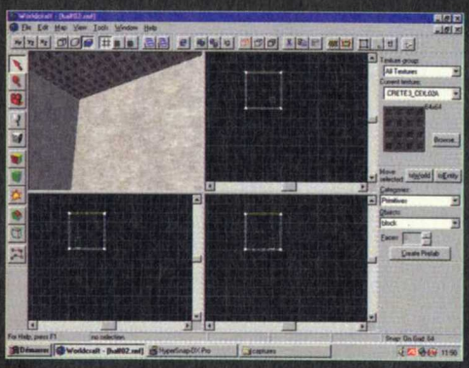
Papiers peints, moquette, lino et lambris...

half02.rmf

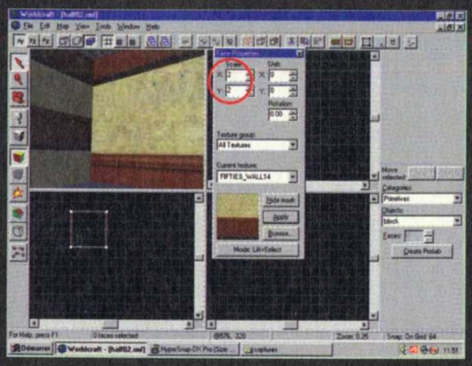
Pour que notre création ressemble à une vraie pièce et non pas à un cube de béton creux, il va nous falloir utiliser des textures. Sous ce terme se cachent les fichiers graphiques qui représentent différents matériaux (plancher en parquet ou en carrelage, murs de lambris, de brique ou de béton, plafond blanc ou faux-plafond...). Bref, il va nous falloir habiller notre pièce.



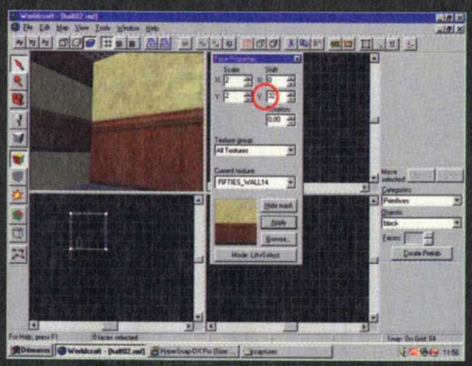
Passez en vue «**3D Textured View**» et en mode Sélection.
Cliquez, dans la barre d'outils, sur «**Toggle texture application**» ou appuyez sur «**Shift + A**». La fenêtre «Face Properties» s'ouvre alors. Remarquez que le pointeur souris a changé dans la vue 3D : un pot de peinture lui est adjoint pour indiquer que vous êtes en mode d'application de texture.
Cliquez, dans la fenêtre «**Face Properties**», sur le bouton Browse et tapez, dans le champ «**Filter**» le mot «**fifties**» ; puis sélectionnez la texture «**FIFTIES_WALL14**» en double-cliquant dessus.
Dans la vue caméra, cliquez, avec le bouton droit de la souris, sur les murs. La texture s'applique sur les murs. Remarquez que le lambris, qui ne devrait apparaître qu'une fois, zèbre les murs. Pourquoi ? Parce que la texture mesure 128 pixels de haut et de large, quand le mur mesure 256 pixels de côté. La texture apparaît donc deux fois.
Trois solutions s'offrent à vous dans ce cas :
• changer de texture
• modifier la taille de la texture
• modifier la taille de l'objet à texturer
Dans notre cas, nous ne pouvons pas modifier la taille de la texture.
En effet, la texture «**fifties_wall14**» a une taille correspondant à la taille du joueur. Si on l'agrandit deux fois, le lambris ira trop haut.
Bref, nous allons changer de texture, en reprenant la texture originale. Cliquez sur le sol ou le plafond avec le bouton de gauche, pour sélectionner la texture, puis sur les murs dont on veut changer la texture avec le bouton de droite.



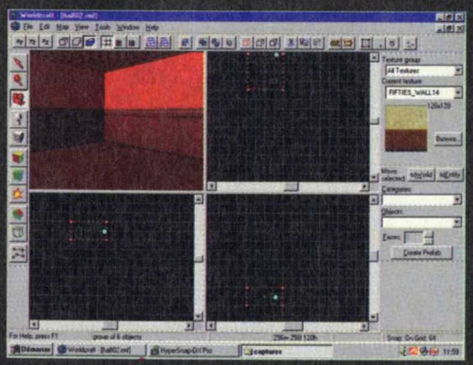
Nous allons nous contenter de modifier les textures du sol et du plafond. Pour le sol, sélectionnons la texture «**C1A3FLOOR02**», et pour le plafond, «**CRETE3_CEIL02A**».



Pour modifier la taille d'une texture, il faut entrer un facteur multiplicatif dans les fenêtres Scale X et Y. Vous voyez sur la photo que le mur de droite a une texture plus grosse mais décalée.



En effet, le lambris apparaît en haut et en bas. Pour remédier à ce problème, il faut utiliser le paramètre Shift Y, en entrant 32 dans ce cas précis, et en cliquant sur le mur avec le bouton droit de la souris.

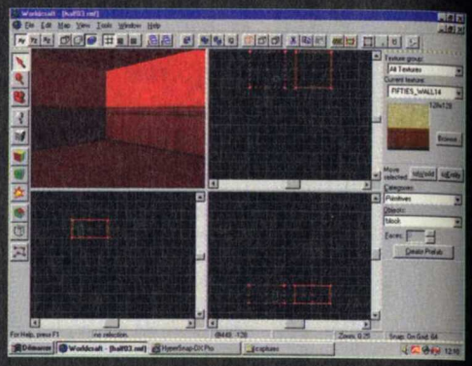


On peut aussi modifier la taille de la pièce pour qu'elle corresponde à la taille de la texture. Attention, en modifiant la taille, vous changez aussi l'épaisseur du plafond et du sol, ce qui peut poser problème dans le cas où vous avez plusieurs pièces à faire correspondre...

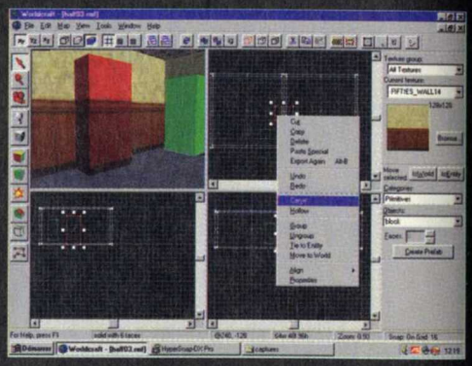
Salle à manger, salon et salle de bains

SAUVEGARDE **half03.rmf**

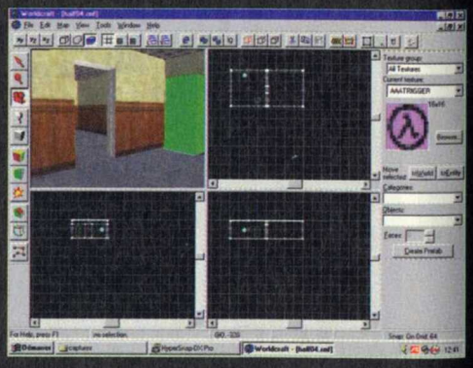
Une pièce, c'est déjà ça, mais vous avouerez que c'est un peu limité pour un niveau d'Half-Life. Construisons donc une autre pièce, identique à la première.



Pour cela, sélectionnez la pièce, puis déplacez-la en maintenant la touche Shift enfoncée. Vous créerez ainsi une copie de cette pièce.
Il nous faut aussi créer un passage entre ces deux pièces : une porte.



Créons un bloc de 48 pixels de large pour 96 de haut et d'une profondeur quelconque, reliant les deux pièces. La texture utilisée n'a aucune importance. Sélectionnez ce bloc et cliquez dessus avec le bouton droit dans l'une des vues 2D.
Sélectionnez l'option «**Carve**».
Cette option fait un trou dans les objets de la forme du bloc sélectionné. Pour vous en apercevoir, effacez le bloc en appuyant sur la touche «**Suppr**».

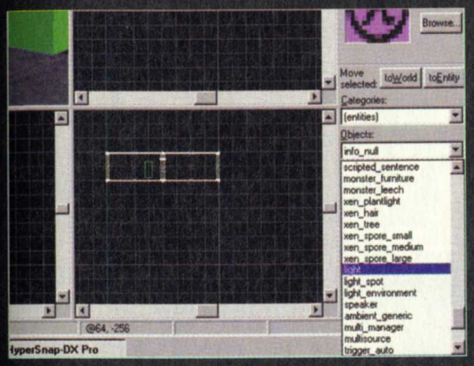


Nous avons bel et bien une porte entre les deux pièces, bien que «l'objet porte» n'apparaisse pas ici. Nous verrons cela plus tard, car une porte qui s'ouvre en glissant ou, pire, en tournant sur un axe, est un objet assez complexe à créer.

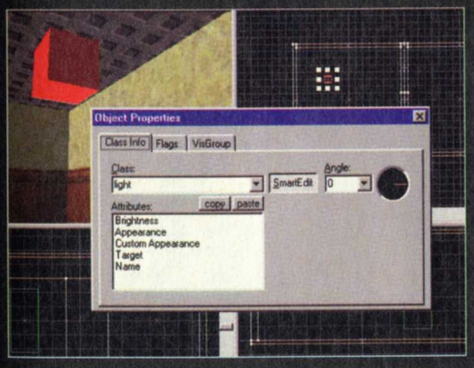
Que la lumière soit !

SAUVEGARDE **half04.rmf**

Jusqu'à présent, nous avons créé des pièces plongées dans l'obscurité. En effet, les lumières sont des objets à part entière. Plus précisément, ce sont des entités, comme «**info_player_start**».

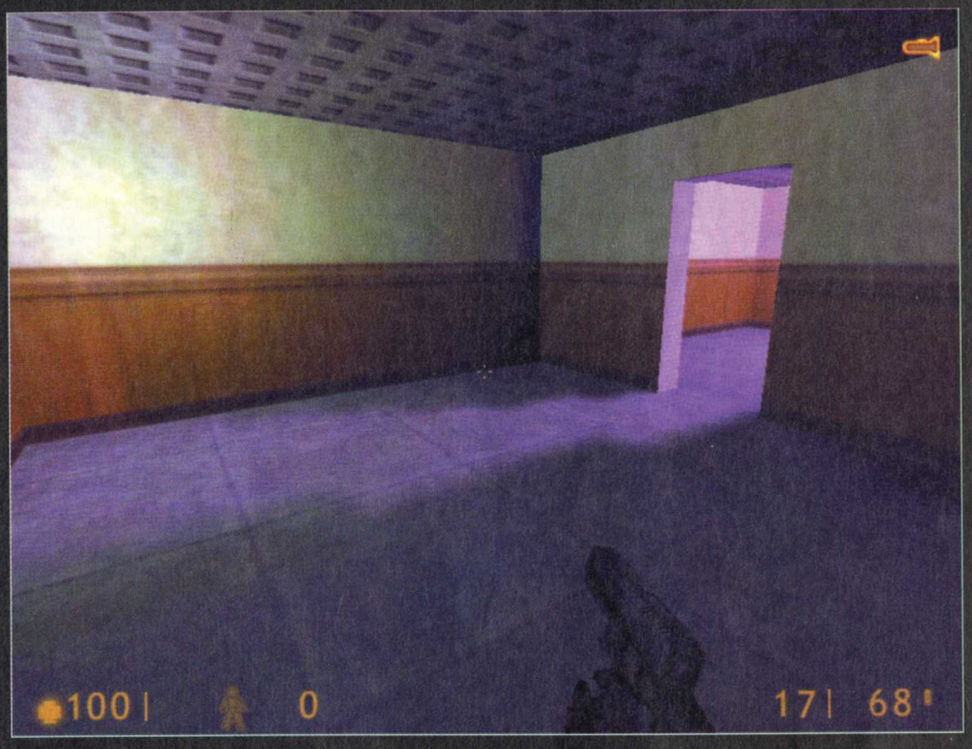


Créons donc une lampe au plafond. Pour cela, sélectionnez l'outil Entity («**Shift+E**»). Dans «Objects», sélectionnez «**Light**». Installez-la près du plafond, dans la pièce. Appuyez sur «Entrée».



Sélectionnez la lampe, et appuyez sur «**Alt + Entrée**» pour obtenir la liste de ses propriétés. Dans «Angle», sélectionnez «Down», et changez la couleur dans «Brightness» en cliquant sur le bouton «**Pick Color**».

«Appearance» permet de modifier le «comportement» de la lampe. Par exemple, «**Fluorescent Flicker**» donne un effet de tube néon à l'allumage (clignotement fort et fatigant pour les yeux). Contentons-nous d'une apparence réglée sur «**Normal**».

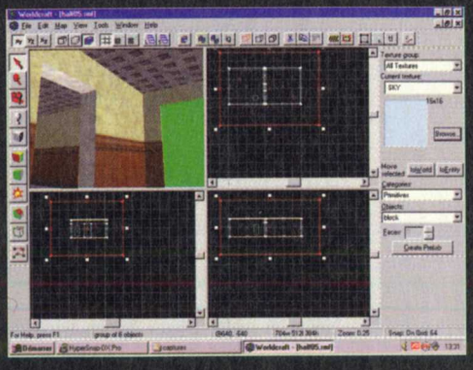


Créez une autre source lumineuse dans l'autre pièce, d'une autre couleur, éventuellement clignotante. Lancez la compilation à l'aide de «**F9**». Et voilà, nos pièces éclairées de façon jolie comme tout. Magnifique, non ?

Un petit tour à l'extérieur

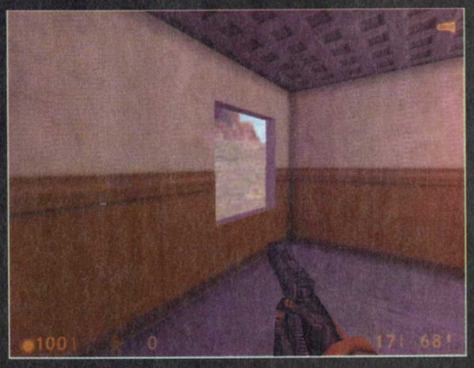
SAUVEGARDE **half05.rmf**

Bon, nous avons créé une «maison» de deux pièces, mais l'envie vous prend peut-être d'aller faire un tour dehors. Qu'est-ce que «dehors» dans Half-Life ? Ce n'est ni plus ni moins qu'une grande pièce spéciale. Hé oui, dehors n'existe pas ici !

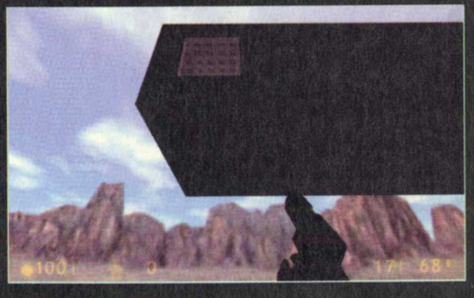


Commencez par créer un cube englobant notre «maison». Choisissez «**Sky**» comme texture. Creusez-le à l'aide de l'option «**Hollow**» (menu contextuel accessible en cliquant avec le bouton droit sur l'objet).

La texture «**Sky**» est un aplat bleu très particulier, puisqu'il indique à Half-Life que ce cube représente en fait le décor. Vous pouvez créer une fenêtre pour voir dehors...



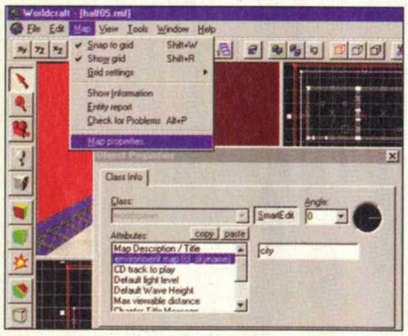
Par défaut, un décor quelconque est appliqué sur le cube. On voit donc un désert.



Si vous sortez de la maison, vous tomberez jusqu'à rencontrer la base du cube représentant le décor... Bonjour les bugs graphiques !
Il faut donc veiller à toujours créer un sol réel, sans quoi Half-Life buggera comme dans ce cas-là !

LES DÉCORS EXTÉRIEURS

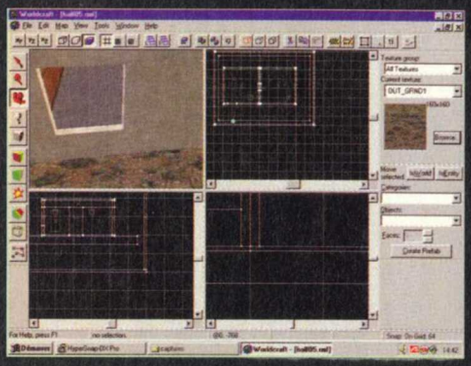
Un désert, c'est sympa comme décor de fond pour les extérieurs, mais peut-être souhaitez-vous un décor différent ? Vous avez le choix, rassurez-vous. Pour cela, cliquez sur «**Map**», dans la barre d'outils, et sélectionnez «**Map properties**». Dans la variable «environment map (**cl_skyname**), entrez l'un des noms suivants :



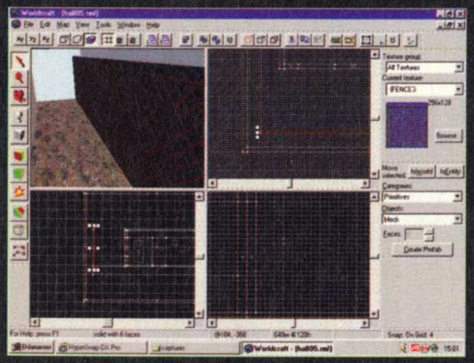
2desert	**neb1**
alien1	**neb2**
alien2	**neb6**
alien3	**neb7**
black	**night**
city	**space**
desert	**xen10**
dusk	**xen8**
morning	**xen9**

Attention, ne mettez pas d'espace dans ces noms !

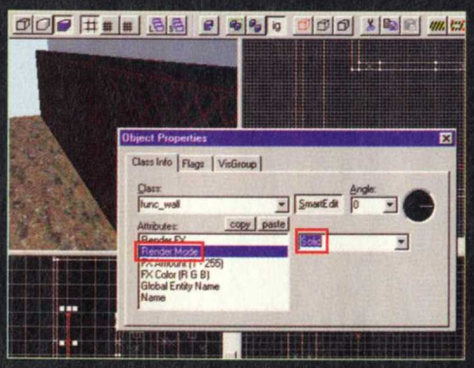
Pour sortir, il va donc nous falloir encore créer pas mal de choses : un sol, des murs délimitant le niveau, et une lumière d'environnement.



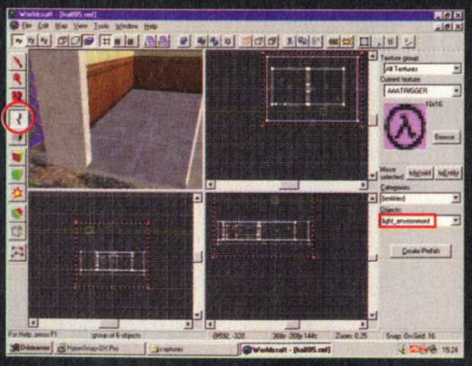
Commençons par créer un sol. Il suffit de faire un bloc simple avec une texture d'herbe ou de sable («**OUT_GRND1**» par exemple).



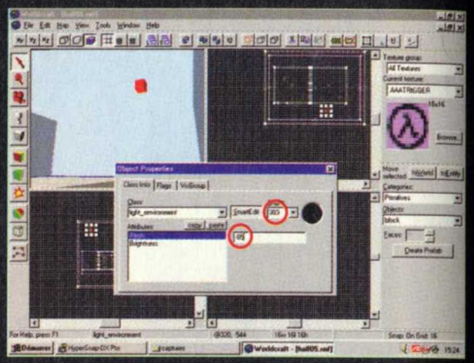
Créons des grillages tout autour de notre terrain de jeu. Cela nécessite l'utilisation d'une autre fonction de Worldcraft... Créez des blocs assez fins (d'une épaisseur de l'ordre de 4 ou 8 pixels), de 128 pixels de haut, avec la texture «**{FENCE3**».



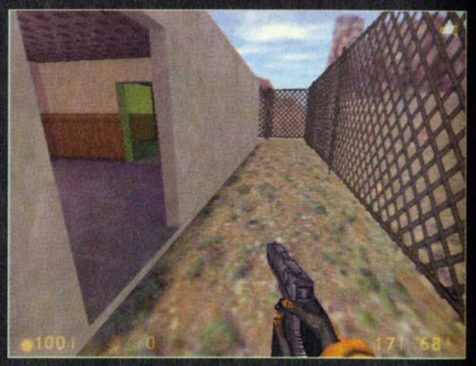
Sélectionnez le mur de grillage, cliquez sur «**To Entity**» («**Ctrl + T**») et, dans Class, sélectionnez «**func_wall**». Cela indique à Half-Life que nous avons affaire à un mur spécial.
Dans Render Mode, entrez «**Solid**». Ainsi, les parties bleues de la texture seront transparentes et le grillage ressemblera à un vrai grillage.
Pour que le grillage apparaisse, mettez «**255**» pour la valeur «**FX Amount**».



Insérons une lumière d'environnement. Pour créer des ombres dans le niveau et donner ainsi l'impression d'un soleil qui n'est pas au zénith.



Pour donner un effet sympa à la lumière, il faut lui donner un angle. La rubrique «Angle» indique l'angle en vue du dessus (0° = Est, 90° = Nord, 180° = Ouest, 270° = Sud), et «**Pitch**», l'angle par rapport au sol. Ici, on a choisi «**- 85**». Lancez le niveau en appuyant sur «**F9**».

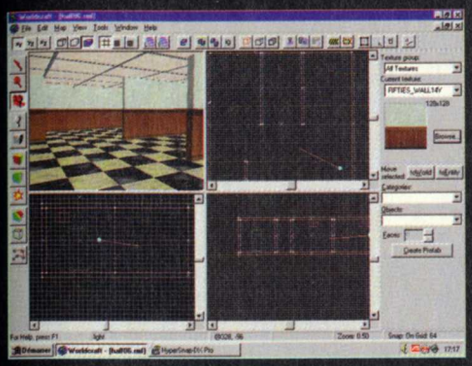


Vous pouvez voir l'ombre au sol, près du mur, ainsi que les grillages, qui sont bel et bien transparent. Mission accomplie !

Y'a quelqu'un ?

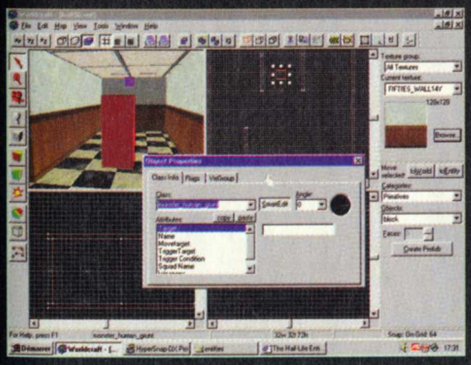
SAUVEGARDE **half06.rmf**

Bon, jusqu'à présent, il faut bien avouer que l'on s'est un peu ennuyé dans ces niveaux. Il faut dire que sans armes et surtout sans ennemis, il n'y a rien de bien palpitant à faire... Nous allons donc utiliser pleinement les Entités proposées par Worldcraft : monstres, ennemis, armes et munitions diverses. Le bonheur, quoi ! Attention, les créatures ennemies n'apparaissent qu'en mode Solo et Cooperative et pas en Deathmatch. C'est bien dommage mais c'est comme ça !
Commençons par créer un espace propice au jeu, et correspondant à une pièce assez grande, divisée par des cloisons (des blocs tout simples).
Créons aussi une entité «**info_player_start**» pour donner un point de départ pour le niveau Solo.



N'oublions pas non plus les lampes, indispensables à une bonne visibilité...

Intégrons, avant toute chose, une arme, histoire de ne pas se retrouver les mains nues devant ses ennemis. Choisissons une mitrailleuse avec lance-grenades. C'est l'entité «**weapon_9mmAR**». Plaçons-la près du joueur.



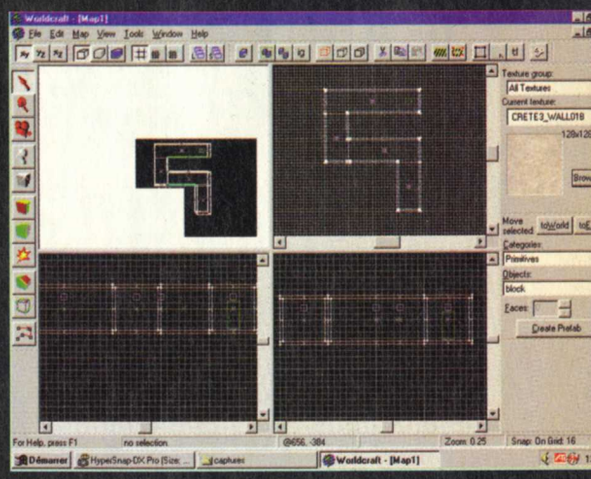
À présent, plaçons un monstre dans la pièce. Prenons un soldat ennemi, car il est assez complexe et représente bien les possibilités offertes par Worldcraft. C'est l'entité «**monster_human_grunt**».
Dans le champ «**weapon**», nous pouvons mettre un nombre qui indiquera l'équipement de l'ennemi. 1 pour la mitraillette, 3 pour la mitraillette et les grenades à main, 5 pour la mitraillette avec lance-grenades, 8 pour le fusil à pompe, 10 pour le fusil à pompe avec des grenades à main.

Nous voici dans le niveau. Ça va bientôt chauffer !

D'un niveau à l'autre

SAUVEGARDE **couloir1.rmf** *et* **couloir2.rmf**

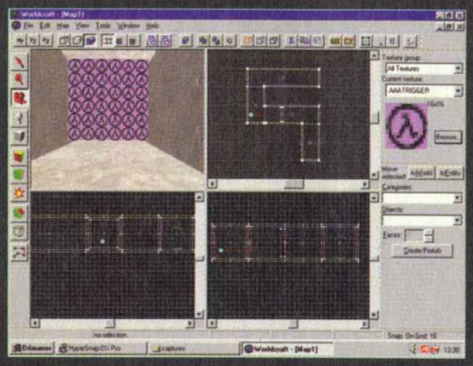
Worldcraft permet certes de créer des niveaux Deathmatch parfaitement éclatants, mais il se peut que vous désiriez créer des niveaux Solo reliés les uns aux autres.
Il faut donc, dans ce cas, indiquer à Half-Life quelle est la succession de ces niveaux, et à quel moment elle s'effectue. Lourde tâche, comme vous allez le voir...
Il faut tout d'abord savoir que le changement de niveau nécessite deux entités : la première est «**trigger_changelevel**» et la seconde «**info_landmark**».
L'entité «**trigger_changelevel**» est basée sur un bloc à créer soi-même : cela peut-être un carré au sol ou un bloc transparent (avec la texture «**AAATRIGGER**»).
Dès que votre personnage entrera en contact avec lui ou le traversera, il sera transporté dans l'autre niveau.
Simple à première vue, non ?
Là où les choses se compliquent un peu, c'est qu'il vous faudra intégrer une entité «**info_landmark**».
Cette dernière sert de repère à Half-Life pour recoller les deux niveaux entre eux, ce qui est indispensable lorsque la transition s'effectue au milieu d'un couloir, par exemple.
Il faut placer une «**info_landmark**» dans chaque niveau, au «même endroit».
De même, il vous faudra intégrer un bloc «**trigger_changelevel**» pour le retour vers le niveau précédent, même si vous interdisez les retours vers le niveau précédent !



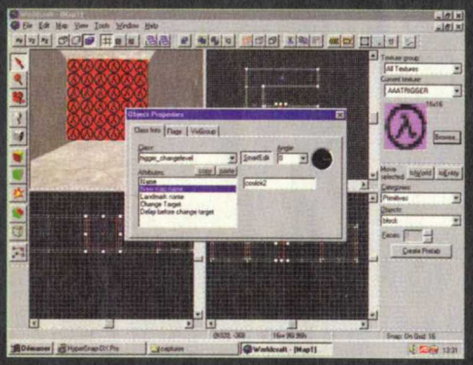
Commençons par créer, comme précédemment, un couloir assez long et coudé qui servira de transition vers le niveau suivant. Placez une entité «**info_player_start**» au bout du couloir ainsi que des lumières (entités «**light**» avec l'angle réglé sur «Down»). Nous voilà prêts à créer la transition vers le deuxième niveau.

LANCER UNE PARTIE SOLO

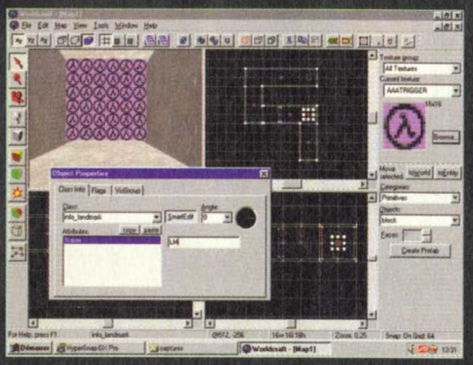
Pour lancer une nouvelle mission Solo dans Half-Life, cliquez sur le bouton «Démarrer» de la barre des tâches de Windows, sélectionnez «**Exécuter**». Trouvez l'exécutable de Half-Life («**hl.exe**») en cliquant sur «Parcourir». Entrez, après le nom du jeu, l'option «**+map**» suivie du nom de la mission (ici, couloir1).



Créons la transition vers le niveau suivant, qui s'appellera «**couloir2.bsp**». Commençons par créer un bloc invisible qui sépare le couloir en deux parties. Pour le rendre invisible aux yeux du joueur, nous allons le texturer avec «**AAATRIGGER**».

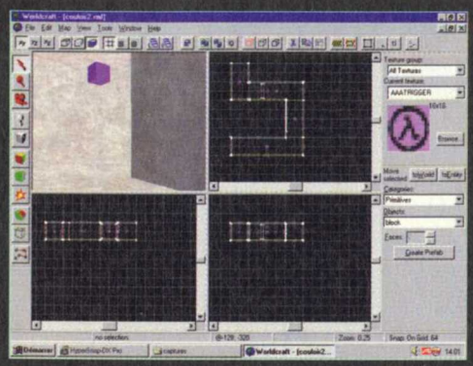


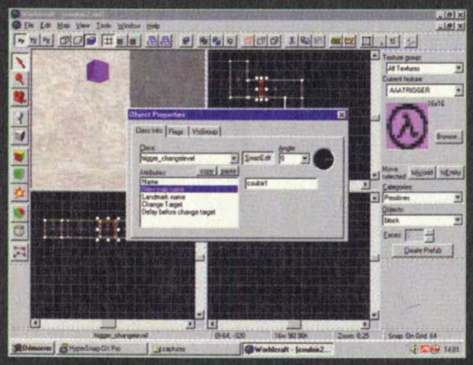
Sélectionnez le mur, et transformez-le en entité («**Ctrl+T**»). Choisissez l'entité «**trigger_changelevel**». Dans «**New Map Name**», entrez «**couloir2**». Dans «**Landmark name**», entrez «**LM**».



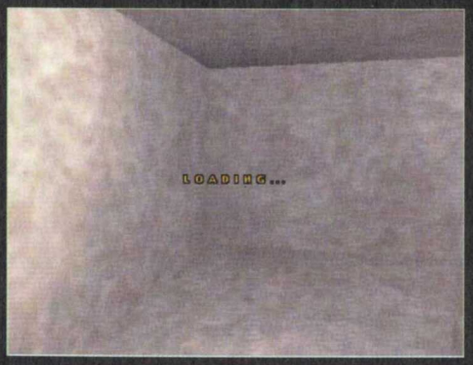
Il nous faut à présent indiquer à Worldcraft le point de jonction entre les deux niveaux. C'est la fonction de l'entité «**info_landmark**». Pour plus de commodité, diminuez la taille de grille pour pouvoir la placer en plein centre du coude. Dans les propriétés, indiquez «**LM**» comme «**Name**».

Après avoir compilé le niveau sous le nom de «**Couloir1**», sans lancer le jeu (option «**Don't run the game**» cochée), créez un deuxième couloir, identique au premier (le plus simple est d'utiliser «**Save As**» et entrer «**couloir2.bsp**»). Supprimez l'entité «**info_player_start**» et la première partie du couloir (qui sera invisible lorsque le joueur sera dans le deuxième couloir, niveau couloir 2). Allongez la partie du couloir située après le «**trigger_changelevel**».





Conservez l'entité «**info_landmark**» sous le même nom. Sélectionnez le mur invisible, et affichez ses propriétés.
Entrez, dans «**New map name**», «**couloir1**».
Compilez la carte, sans lancer le jeu.
Quittez Worldcraft et lancez Half-Life avec la carte «**couloir1**» (cf encadré «Lancer une partie Solo»).
ATTENTION ! Il faut absolument que l'entité «**info_landmark**» soit placée avant l'entité «**trigger_changelevel**» par rapport à la course du joueur.
En résumé, il faut que le joueur «traverse» l' «**info_landmark**» avant de rencontrer le «**trigger_changelevel**», sans quoi, le niveau n'est pas chargé !



Et voilà donc le message qui s'affiche lorsque vous traversez le «**trigger_changelevel**».

Si vous désirez changer de niveau sans pouvoir revenir en arrière, il vous suffit de placer l'objet «**trigger_changelevel**» hors d'atteinte du joueur.

Rappelez-vous toujours que le «**trigger_changelevel**» et l' «**info_landmark**» sont indispensables dans chacun des niveaux ! À suivre...

YANN LEBECQUE

LES ARMES ET

Voici la liste des armes disponibles dans Worldcraft :

• **weapon_357** : le fameux 357 Magnum (doté d'un mode zoom en deathmatch). Nom des munitions : **ammo_357**.

• **weapon_9mmAR** : la mitraillette avec lance-grenades. Nom des munitions : **ammo_9mmAR, ammo_ARgrenades et ammo_9mmbox** (200 cartouches)

• **weapon_9mmhandgun** : le pistolet tout à fait classique avec son chargeur 18 cartouches. Utile en Solo seulement puisqu'en Deathmatch, les joueurs en sont déjà équipés. Nom des munitions : **ammo_9mmclip**.

• **weapon_crossbow** : le rêve pour le sniper de tout poil ! Nom des munitions : **ammo_crossbow**.

• **weapon_crowbar** : le pied de biche, utile en mode Solo seulement puisque les joueurs en sont équipés en Deathmatch.

• **monster_alien_grunt** : l'E.T. équipé d'hornetgun.

• **monster_alien_slave** : l'E.T. qui envoie des rayons électriques.

• **monster_barnacle** : le mollusque infâme qui fait pendre sa langue du plafond...

• **monster_nihilanth** : le boss de fin de Half-Life. N'en mettez donc pas partout !

LES ÉQUIPEMENTS

• **weapon_egon** : l'une des armes les plus puissantes du jeu, très Ghost Busters ! Nom des munitions : **ammo_gaussclip**.

• **weapon_rpg** : pas de bon Quake-like sans lance-missiles. Celui-ci est à tête chercheuse en plus ! Nom des munitions : **ammo_rpgclip**.

• **weapon_snark** : les grenades vivantes extraterrestres, toujours très drôles à utiliser !

• **weapon_gauss** : le rayon laser. Nom des munitions : **ammo_gaussclip**.

• **weapon_tripmine** : Duke Nukem les a aimées, Gordon Freeman aussi, ces mines à faisceau laser n'ont toujours pas une grande utilité.

• **weapon_handgrenade** : les grenades.

• **weapon_shotgun** : Doom l'a rendu célèbre, le fusil à pompe à double canon fait toujours partie du voyage depuis... Nom des munitions : **ammo_buckshot**.

• **weapon_satchel** : des packs d'explosifs, très drôles en Multijoueur !

• **weapon_hornetgun** : l'arme alien qui envoie des frelons à tête chercheuse. Très vicieux !

• **item_battery** : recharge pour l'armure.

• **item_longjump** : le module permettant d'effectuer des sauts plus importants.

• **item_healthkit** : trousse de premiers soins.

• **item_suit** : l'armure de Gordon (HEV Suit).

LES PERSONNAGES

Voici les personnages, amis ou ennemis, que vous pourrez intégrer dans vos cartes pour le mode Solo uniquement. En effet, en mode Deathmatch, les personnages (monsters) ne sont pas pris en compte.

• **monster_barney** : le gardien du centre qui vous prêtera main-forte.

• **monster_snark** : les grenades biologiques qui vous poursuivent avant d'exploser...

• **monster_bullchicken** : un E.T. qui vous crache de l'acide au visage.

• **monster_cockroach** : des cafards...

• **monster_gargantua** : un monstre... monstrueusement monstrueux !

• **monster_ichthyosaur** : «Les dents de la mer», à côté, c'est la Petite Sirène de Walt Disney !

• **monster_headcrab** : les crabes qui transforment leurs proies en zombies !

• **monster_houndeye** : un E.T. qui crie. Mais c'est le cri qui tue !

• **monster_human_assassin** : invisible, ultra-rapide, implacable et très précis, cet ennemi est un vrai cauchemar !

• **monster_turret** : une autre mitrailleuse automatique.

• **monster_human_grunt** : un marine, un vrai, un dur. Tuez-le !

• **monster_scientist** : les scientifiques du Black Mesa.

• **monster_babycrab** : une version réduite des crabes qui transforment leurs proies en zombies...

• **monster_tentacle** : un cauchemar de bruit et de fureur !

• **monster_sentry_turret** : ces mitrailleuses automatiques sont très pénibles !

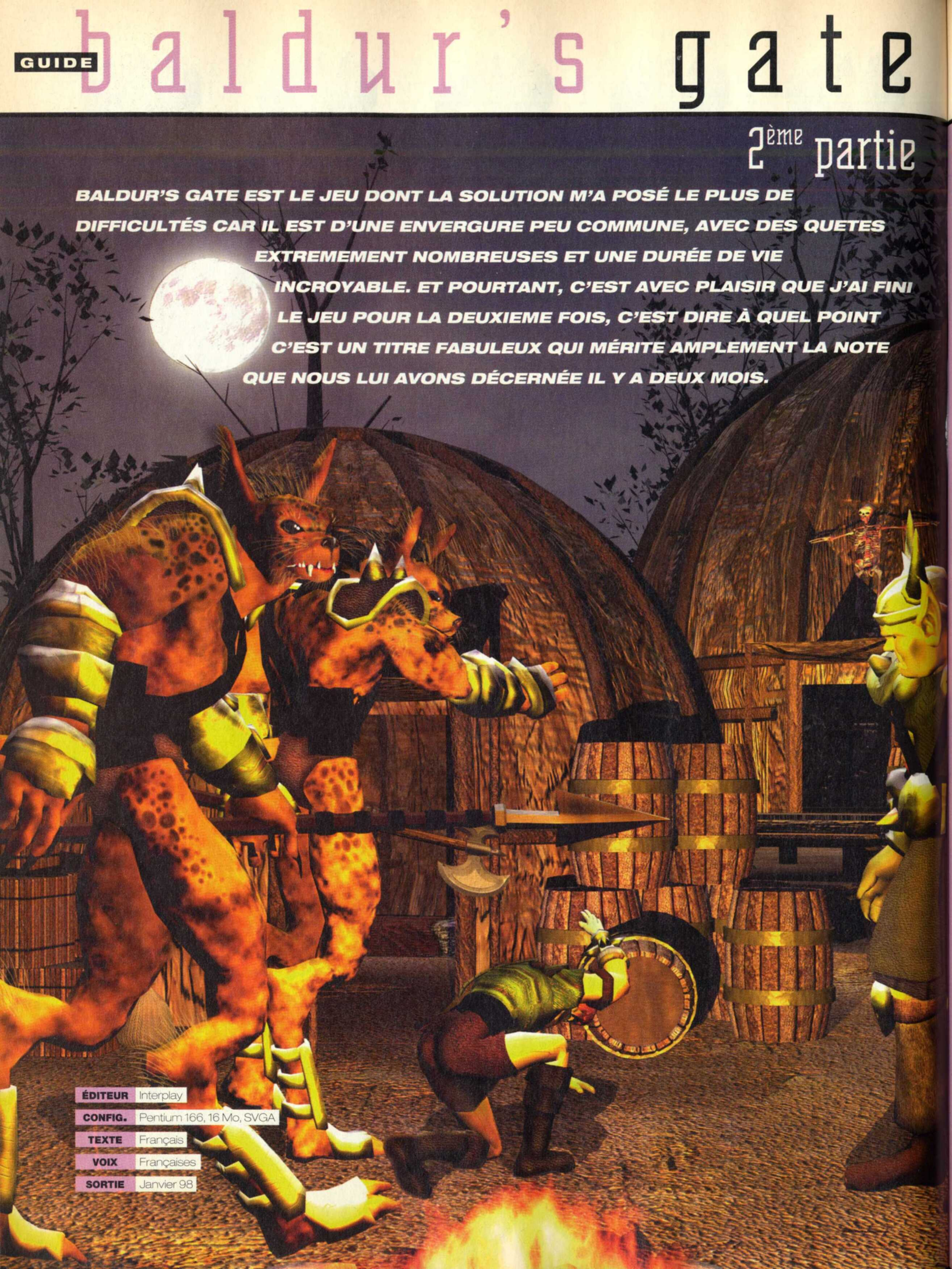
• **monster_zombie** : les fameuses proies des crabes...

GUIDE

baldur's gate

2ème partie

BALDUR'S GATE EST LE JEU DONT LA SOLUTION M'A POSÉ LE PLUS DE DIFFICULTÉS CAR IL EST D'UNE ENVERGURE PEU COMMUNE, AVEC DES QUETES EXTREMEMENT NOMBREUSES ET UNE DURÉE DE VIE INCROYABLE. ET POURTANT, C'EST AVEC PLAISIR QUE J'AI FINI LE JEU POUR LA DEUXIEME FOIS, C'EST DIRE À QUEL POINT C'EST UN TITRE FABULEUX QUI MÉRITE AMPLEMENT LA NOTE QUE NOUS LUI AVONS DÉCERNÉE IL Y A DEUX MOIS.



ÉDITEUR	Interplay
CONFIG.	Pentium 166, 16 Mo, SVGA
TEXTE	Français
VOIX	Françaises
SORTIE	Janvier 98

QUELQUES CONSEILS DE PLUS

- À quoi sert la réputation ?
Plus la réputation de votre groupe sera élevée, plus les commerçants vous feront des prix intéressants. Il y a aussi parfois certaines quêtes qui ne vous seront proposées qu'en fonction du niveau de votre réputation. Enfin, les récompenses d'une quête peuvent varier selon le niveau de réputation (et le charisme).

- Comment garder un membre de l'équipe quand on veut se débarrasser de son compagnon ?
Il y a plusieurs membres de l'équipe qui «marchent par paire», comme Jaheira et Khalid ou Minsc et Dynahéir. Si vous vous séparez de l'un d'eux, son compagnon vous quittera automatiquement. Pour contourner ce problème, tuez celui dont vous voulez vous débarrasser en l'envoyant au combat ou en le faisant assassiner par tous les autres membres du groupe. Le survivant restera alors dans votre équipe sans vous causer d'autre souci.

- Comment conserver plus d'objets que la limite imposée par l'inventaire ?
À force de tuer des monstres, vous allez acquérir une foule d'objets utiles dont vous ne souhaiterez pas vous séparer (flèches, baguettes magiques...). Pour conserver ces objets sans avoir à les trimbaler, mettez-les dans un des nombreux coffres que vous trouverez. Il suffira ensuite que vous reveniez régulièrement à ce coffre pour y placer de nouveaux objets ou en reprendre.

- Est-ce qu'un voleur est bien utile ?
Dans Baldur's Gate, un voleur est indispensable pour vous faciliter la vie et il faut absolument en avoir un dans son équipe. Le voleur peut désactiver les pièges, de plus en plus nombreux à mesure que le jeu progresse, il peut tuer des adversaires par attaque sournoise (mettez-le en mode furtif et faites-le s'approcher d'une victime par derrière pour la frapper : les dégâts seront d'autant plus considérables que vous lui aurez fait boire une potion de force au préalable) ; le voleur peut ouvrir coffres et portes efficacement (les potions de maître voleur lui faciliteront la tâche) et enfin, il peut reconnaître une carte en se cachant dans l'ombre : sa furtivité permet de découvrir où sont les ennemis sans être lui-même repéré.

LES CHEAT CODES

Pour accéder aux cheat codes, vous devez tout d'abord modifier le fichier «Baldur.ini» se trouvant dans le répertoire d'installation (faites-en d'abord une sauvegarde de sécurité) : ajoutez la ligne «Cheats=1» après la ligne «[Game Options]» puis sauvegardez le fichier. Lancez alors le jeu et chargez une partie. Accédez ensuite à la console en utilisant la combinaison de touches «CTRL»+»TAB».
Tapez ensuite dans la console l'un des codes suivants (respectez les majuscules/minuscules) et validez-le par la touche Entrée, puis refermez la console en appuyant de nouveau sur la combinaison de touches «CTRL»+»TAB».

Les codes
- Ajoute 500 pièces d'or : **Cheats:Midas();**
- Ajoute dans l'inventaire les objets pour finir l'histoire principale : **Cheats:CriticalItems();**
- Drizzt invoqué en ami (on ne le contrôle pas, mais il frappe tout ennemi qui se trouve à portée de vue et on peut l'invoquer plusieurs fois) : **Cheats:DrizztDefends();**
- Drizzt invoqué en ennemi : **Cheats:DrizztAttacks();**
- Dix poulets tueurs vous aident : **Cheats:TheGreatGonzo();**
- Ajoute dans l'inventaire un sort d'invocation de vache (sort de niveau 2) qu'un magicien peut apprendre afin de faire tomber une vache sur quelqu'un (le pire, c'est que ça fait mal !) : **Cheats:CowKill();**
- Révèle la carte : **Cheats:ExploreArea();**
- Ajoute dans l'inventaire cinq potions de soins, cinq antidotes et un parchemin anti-pétrification : **Cheats:FirstAid();**
- Pour téléporter un personnage à l'endroit du pointeur souris sur la carte : **Cheats:Hans();**

Remarque : voici l'équivalent des caractères sur le clavier français.
«(« : «SHIFT»+»9»
«)» : «SHIFT»+»0»
«:» : «SHIFT»+»$»
«;» : «$»

SAUVEGARDE

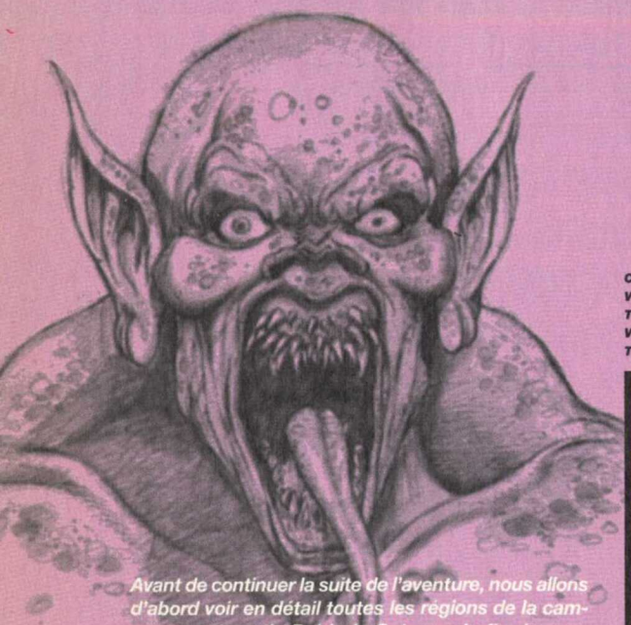
- Vous trouverez sur le CD de PC Soluces des sauvegardes qui correspondent à différentes étapes de l'aventure. Décompressez le fichier «BGsaves.zip» dans le répertoire où vous avez installé le jeu (par défaut, «c:\program files\black isle\baldur's Gate»). Ces sauvegardes ont été testées avec la version française du jeu et j'espère que cette fois-ci, on les trouvera vraiment sur le CD (sinon, c'est clair, on nous a lancé un sort de confusion).

- Sur ce CD, vous trouverez aussi un fichier contenant un héros (avec les meilleurs objets magiques du jeu) que vous pourrez importer lors de la création de votre personnage afin de commencer le jeu avec un membre puissant dans votre équipe. Ce fichier s'appelle «BGPerso.zip» et il faut le décompresser dans le répertoire «Characters» du jeu Baldur's Gate. Le héros à importer s'appellera «PC SOLUCE».

- Si vous voulez tricher sans problème, vous pourrez utiliser l'éditeur de personnage Character Control. Décompressez le fichier «BGedit.zip» dans un répertoire quelconque puis installez le programme. Ce programme permet d'éditer un personnage que l'on trouve dans le répertoire «Character» du jeu Baldur's Gate

- Il y a aussi deux fichiers d'images sur le CD : «BGmaps.zip» et «BGcomic.zip». Le premier fichier contient les cartes de la côte de l'Épée que l'on trouve dans la boîte américaine du jeu et le second fichier, une bande dessinée sur le jeu (en anglais, malheureusement).

- Il y a enfin, sur le CD de PC Soluces, un programme nommé «Levelcap.zip» qui permet de dépasser la limite des 89.000 points d'expérience imposée par le jeu. Décompressez ce fichier dans un répertoire quelconque. Lancez ensuite le jeu Baldur's Gate. Démarrez une partie puis utilisez la combinaison de touches «Alt»+»Tab» pour revenir sous Windows. Lancez alors le programme «Gruntware.exe» et cliquez sur le bouton «Start» en bas de la fenêtre puis réutilisez la combinaison de touches «Alt»+»Tab» pour revenir au jeu Baldur's Gate. Rechargez une de vos sauvegardes : dès lors, les membres de l'équipe peuvent gagner plus de 89.000 points d'expérience et profiter de tous les bénéfices d'un changement de niveau. Il faudra par contre revalider le changement de niveau à chaque fois que vous reprendrez une sauvegarde et qu'un personnage peut en bénéficier.



Avant de continuer la suite de l'aventure, nous allons d'abord voir en détail toutes les régions de la campagne autour de Baldur's Gate, ceci afin de vous assurer que vous ne louperez aucune quête. Je vous conseille vivement de visiter ces régions car cela vous permettra de monter le niveau de vos personnages et vous trouverez des objets fort intéressants.

NE PAS DÉRANGER LES MORTS, SVP !

PRÉCISIONS

Lors de la première partie de la solution, je ne vous ai pas parlé d'un combat extrêmement dur que vous pouvez mener dans la ville de Nashkel (mieux vaut avoir des personnages de niveau 7). Allez au cimetière et placez-vous à droite de sa partie droite (c'est-à-dire entre le cimetière et la Garnison). Cliquez ensuite sur la pierre tombale portant l'inscription «Sous cette pierre, à la terre retourné...» : un magicien furieux apparaît et vous demande d'arrêter. Cliquez de nouveau deux fois de suite sur la pierre tombale et le magicien fera apparaître des gardes phénix que vous devrez combattre. Le plus difficile, c'est que ces gardes ont la caractéristique de se transformer en boule de feu quand on les tue (autant dire que ça va chauffer : prévoyez les potions de résistance au feu).

SAUVEGARDE

Garde Phénix

Remarque : il faut cliquer une troisième fois sur la tombe pour rencontrer ces gardes.

CETTE CARTE MONTRE TOUTE LA COTE DE L'ÉPÉE. DE NOMBREUSES RÉGIONS COMME BALDUR'S GATE NE SERONT ACCESSIBLES QUE LORSQUE VOUS AUREZ ACCOMPLI CERTAINES ACTIONS. CHACUNE DES RÉGIONS VISITÉES DANS CE GUIDE PORTE UNE LETTRE QUI VOUS PERMETTRA DE VOUS REPÉRER AU COURS DES QUETES.
VOUS TROUVEREZ AUSSI DES PLANS DÉTAILLÉS DE CHAQUE RÉGION AVEC DES PASTILLES NUMÉROTÉES CORRESPONDANT À DES LIEUX PARTICULIERS. LA RÉFÉRENCE (A1) SIGNIFIE DONC QUE JE PARLE DE LA PASTILLE 1 SUR LA CARTE DE LA RÉGION A.

RÉGION P

Quête 44, Hafiz : le vieux Hafiz se tient près de la pointe rocheuse à l'ouest **(P1)** et si vous lui faites confiance en choisissant les phrases 1, 1 et 3, il vous remettra un parchemin de protection qui pourra vous servir au cours du grand combat à la fin du jeu. Vous pouvez aussi le tuer : cela rapporte 650 points d'expérience et deux parchemins magiques (le parchemin de protection qu'il souhaitait vous offrir et le parchemin du sort Vapeur colorée).

Quête 45, Mercenaire du Poing Enflammé : voilà encore un chevalier de l'ordre du Poing Enflammé **(P2)** qui traîne dans la région. Adoptez un profil bas en lui disant que vous êtes des aventuriers et il vous parlera de Samuel et de sa femme dont la tête a été mise à prix. Vous trouverez ce Samuel couché à terre, blessé, en allant vers l'est **(P3)**. Parlez à Léna, la femme qui se tient debout à côté du corps, et dites-lui que vous acceptez de transporter «gratuitement» le malade (qui n'est autre que Samuel) au temple de la sagesse de Brasamical. Prenez alors le corps dans l'inventaire d'un de vos personnages (le plus costaud) et rendez-vous au temple de la région D **(D4)**. Parlez alors à Gellana Ombremiroir pour qu'elle soigne Samuel : vous obtiendrez ainsi un point de réputation, cinq cents points d'expérience et deux potions.

RÉGION Q

Quête 46, Gazib le magnifique : Gazib est un magicien qui fait partie du Festival. Il se tient au sud-ouest **(Q1)** de la carte. Si vous lui parlez, il fera apparaître un ogre (Oopah le magnifique) qui disparaîtra aussitôt. Parlez-lui plusieurs fois et il finira par perdre le contrôle de Oopah que vous pourrez alors combattre pour obtenir 270 points d'expérience. Il y a aussi un groupe d'artistes à côté que vous pourrez entendre répéter un spectacle.

Quête 47, Marchand : le marchand de la petite tente au sud **(Q2)** vous offre deux potions contre un peu d'argent. Ces potions ne sont pas vraiment intéressantes car la potion rouge vous rendra très intelligent et 50 % plus résistant à la magie mais elle réduira votre force et votre sagesse à trois points, tandis que la potion violette fera passer votre force à vingt-cinq tout en réduisant votre constitution et votre dextérité à trois points. Ces deux potions n'ont qu'un effet temporaire.

Quête 48, Seigneur Binky : Binky porte bien son nom, car il vous adressera la parole pour se moquer de vous lorsque vous passerez près du groupe de tentes **(Q3)**. Gardez votre calme et finissez la conversation normalement (choisissez les phrases 1 puis 2 pour le ridiculiser lui !) car si vous l'attaquez pour le tuer, votre réputation en prendra un coup (de plus, Binky n'a rien sur lui).

Quête 49, Zordral : entrez dans la tente au toit violet **(Q4)** et parlez au magicien Zordral, en choisissant les phrases 1, 2 et 1 pour qu'il laisse tranquille la femme qui se tient à ses côtés, puis tuez-le pour gagner 900 points d'expérience et ses objets magiques. Parlez ensuite à Bentha la magicienne, mais attention, selon la phrase que vous lui direz, vous obtiendrez une récompense différente : une potion d'antidote pour la phrase 1, un renseignement sans intérêt pour la phrase 2 (on connaît déjà Volo qui se trouve dans la taverne du «Dragon qui rote» à Nashkel **(I11)**) ou une potion d'héroïsme si vous choisissez la phrase 3 (c'est le meilleur choix).

Quête 50, Vitiare : en entrant dans la grande tente à l'ouest **(Q5)**, le voleur Vitiare se précipitera vers vous pour vous voler avant de disparaître. Tuez-le rapidement pour gagner 12 points d'expérience seulement mais aussi 3 potions, une dague et 173 pièces d'or.

Quête 51, Les tripots : les deux grandes tentes **(Q5 et Q6)** sont aussi un tripot où vous pouvez jouer aux tables pour gagner de l'argent. Si vous avez déjà le sort magique de chance, cela peut rapporter gros mais à défaut, je vous déconseille de jouer.

Quête 52, Les marchands : entrez dans la tente du marchand d'objets magiques **(Q7)** et vous pourrez acheter des objets magiques très sympathiques (trois colliers principalement). Il y a aussi trois autres marchands dans les tentes à côté **(Q8, Q9 et Q10)**, mais leurs produits sont beaucoup moins intéressants.

Quête 53, Zeke : parlez au nain Zeke qui se trouve au centre du camp **(Q11)** et utilisez le parchemin qu'il vous vendra sur la statue de pierre à côté pour faire revenir Branwen à la vie. Vous pourrez alors engager cette femme dans votre équipe si vous lui parlez. Remarque : si vous possédez déjà un parchemin contre la pétrification (qu'on peut acheter dans n'importe quel temple), vous pouvez directement l'utiliser sur la statue sans avoir à payer Zeke.

BRANWEN

Classe : Clerc Niveau 5
Expérience : 14045/18000
Race : Humain
Alignement : Neutre Stricte
Sexe : Femelle
Points de vie : 38
Force : 13
Dextérité : 16
Constitution : 15
Intelligence : 9
Sagesse : 16
Charisme : 13

COMPÉTENCES
TACO : 18
Nbre d'attaques : 1
Connaissances : 0
Résistance à la magie : 0
Niveau pour repousser les morts vivants : 5

JETS DE SAUVEGARDE
Paralysie/Poison/Mort : 9
Sceptres/Bâtons/Baguette : 13
Pétrification/Métamorphose : 12
Souffle : 15
Sorts : 14

COMPÉTENCES MARTIALES
Armes contondantes : +
Armes à projectiles : +

BONUS DE CARACTÉRISTIQUE
Toucher : 0
Dégâts : 0
Enfoncer : 13
Poids autorisé : 90
Classe d'armure : -2
Ajustement projectiles : +1
Ajustement réaction : +1
Points de vie/Niveau : +1
Réaction : +1

SORT DE PRÊTRE EN BONUS
Niveau 1 : +2
Niveau 2 : +2

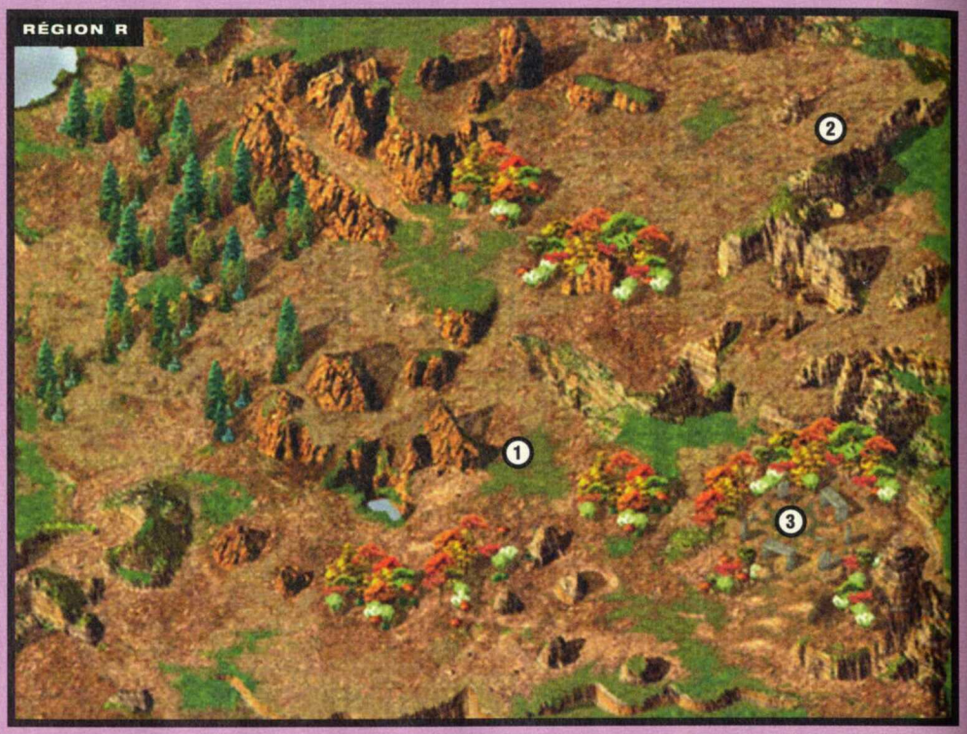
RÉGION R

Quête 54, Zargal : tuez Zargal qui se trouve près du point d'eau **(R1)** pour gagner 900 points d'expérience et occupez-vous aussi de ses deux acolytes.

Quête 55, Mélicamp : vous trouverez la poule Mélicamp **(R2)** à l'est de la carte R. N'ayez pas peur du ridicule en lui parlant (sélectionnez les phrases 1, 1, 1, 3, 2 et 1), car vous apprendrez ainsi qu'il s'agit d'un apprenti magicien qui a été victime d'un sort. Après cette conversation, Mélicamp se retrouvera dans votre inventaire : ramenez-le à Thalantyr dans le château de Haute Haies **(F3)** et parlez au magicien en sélectionnant les phrases 4, 1, 2 et 1. Il vous demandera de lui ramener un crâne de squelette. Sortez du château et faites le tour de la région : vous devriez trouver normalement des squelettes à tuer pour obtenir un de leurs crânes (sinon, il faudra revenir finir cette quête quand vous aurez la chance de tomber sur des squelettes).
Revenez ensuite parler à Thalantyr : grâce au crâne, il pourra lancer un sort qui transformera Mélicamp en homme et vous obtiendrez 2.000 points d'expérience et 1 point de réputation. Remarque : sauvegardez avant de parler à Thalantyr, car il échoue souvent dans sa tentative de lancer le sort de transformation et dans ce cas, Mélicamp finit en bouillon Knor (et alors, on peut dire adieu aux points d'expérience).

C'EST L'HISTOIRE D'UNE POULE...

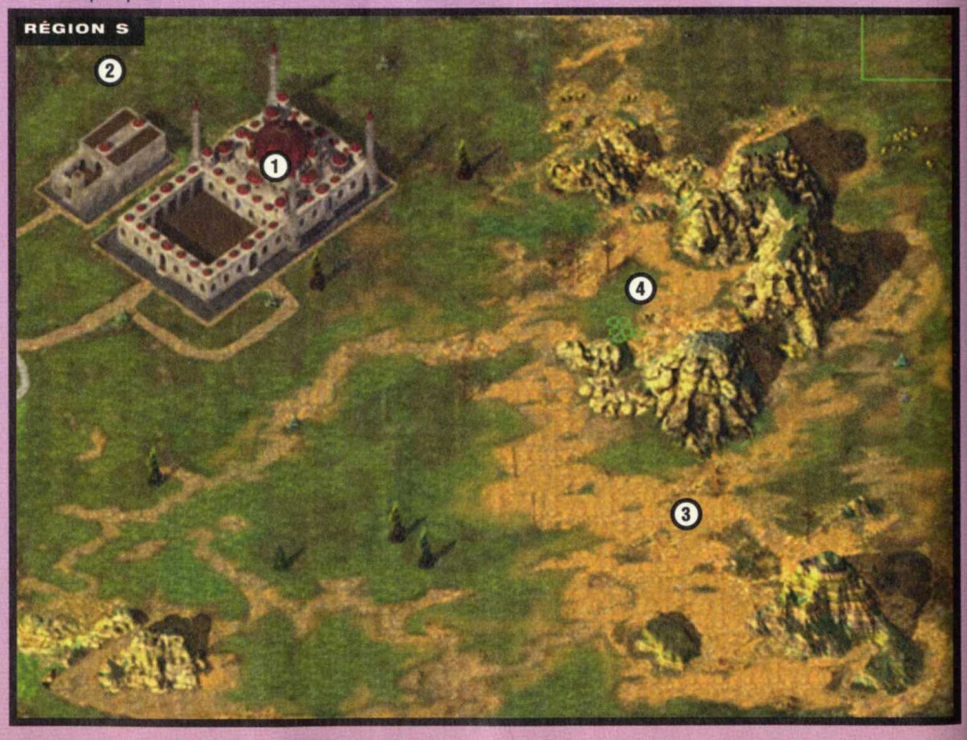
Quête 22, Bassilus : je vous ai parlé de cette quête dans la première partie de la solution. C'est le crieur public se tenant à côté du monument de Bérégost qui vous a appris que la tête du clerc fou Bassilus était mise à prix. Ce clerc se trouve au centre des dolmens au sud-est de la carte **(R3)**. Tuez-le (900 points d'expérience acquis) et fouillez son cadavre pour prendre ses objets, dont le symbole sacré qu'il faut ramener au prêtre Keldath Ormlyr du temple de la région S **(S1)** pour obtenir 5.000 pièces d'or et 1.000 points d'expérience supplémentaires.



RÉGION S

Vous trouverez sur cette carte le temple du Matin **(S1)** où Keldath Ormlyr pourra soigner votre équipe. Il y a aussi pas mal de loups qui rôdent à l'est de cette région (dont les terribles «vampires» qui rapportent 2.000 points d'expérience). Il y a aussi une bande de Hobgobelins commandés par Cattack qu'il vous faut tuer **(S3)**, et Galileus l'astronome **(S4)** qui semble inquiet pour l'avenir.

Quête 56, Saoul : comme son nom l'indique, ce personnage, qui se trouve dans le coin nord-ouest **(S2)**, est complètement bourré, alors ne croyez pas un mot de ce qu'il vous raconte, ne lui donnez pas d'argent et ne le tuez pas (ou bien votre réputation baissera). Il faut juste le laisser tranquille.



RÉGION T

Cette région est l'un des repaires des brigands et vous pourrez en tuer beaucoup pour obtenir des scalps que vous pourrez revendre (ramenez-les à l'officier Vaï qui se trouve à l'auberge du «Jongleur jovial» de Bérégost **(E11)** pour en tirer un bon prix). Il y a aussi des archers d'élite de l'ordre des Griffes noires qui vous attaqueront à vue (on les trouve un peu partout). Il y a enfin de nombreux Grouilleux dans cette région, surtout près de la tour en ruines **(T3)**.

Quête 57, Osmaldi : en vous approchant des dolmens au nord-est **(T1)**, vous serez interpellé par Osmaldi qui vous attaquera rapidement après les premiers échanges. Vous devrez le tuer (ce qui vous rapportera mille points d'expérience) mais parlez ensuite à Corsone qui se tient à côté. Choisissez les phrases 1, 2, 2 et 2 pour découvrir sa traîtrise puis tuez-le pour gagner de nouveau mille points d'expérience.

Quête 58, Teven : Teven est l'un des chefs des bandits et il guette ses victimes près des routes ouest **(T2)**. N'ayez aucun remords à lui faire la peau pour gagner 975 points d'expérience.

RÉGION U

Quête 59, Raiken : ce personnage, qui se tient au nord-est **(U1)**, est un membre important des bandits qui terrorisent la région. Vous pouvez soit le tuer tout de suite pour gagner 650 points d'expérience et son arme magique soit discuter avec lui. Certaines phrases (par exemple, quand vous lui dites que vous aimez bien tuer ou que vous trouvez qu'il fait bien son boulot) vous permettront de le convaincre que vous voulez faire partie de sa bande. Vous gagnerez alors 450 points d'expérience et Raiken vous conduira au camp des bandits **(HH)**. Vous rencontrerez ainsi Tazok qui vous fera passer une épreuve de combat ou bien vous pourrez aussi le convaincre de vos bonnes intentions en discutant avec lui. Quoi qu'il arrive, vous aurez alors la possibilité de vous balader dans le camp des bandits. Sachez tout de même qu'il faudra détruire ce camp pour passer aux chapitres suivants de l'aventure. L'intérêt de cette quête, c'est qu'elle peut vous fournir l'occasion de tuer Tazok si votre équipe est très puissante, ce qui vous simplifiera la fin du jeu car normalement, on retrouve Tazok dans le combat final.

Quête 60, Viconia : en vous approchant du coin nord-ouest de la carte **(U2)**, Viconia accourra vers vous et vous demandera de la protéger. Si vous acceptez, un chevalier du Poing Enflammé surgira : discutez avec lui en choisissant les phrases 3 et 1 puis tuez-le pour gagner 275 points d'expérience (votre réputation ne sera pas pénalisée pour autant). Discutez de nouveau avec Viconia et vous aurez la possibilité de l'engager dans votre équipe (comme Viconia est un Elfe noire, on perd automatiquement deux points de réputation à l'engager).

VICONIA

Classe : Clerc Niveau 4
Expérience : 6134/13000
Race : Elfe
Alignement : Neutre Mauvais
Sexe : Femelle
Points de vie : 18
Force : 10
Dextérité : 19
Constitution : 8
Intelligence : 16
Sagesse : 15
Charisme : 14

COMPÉTENCES
TACO : 18
Nbre d'attaques : 1
Connaissances : 14
Résistance à la magie : 50
Niveau pour repousser les morts vivants : 4

JETS DE SAUVEGARDE
Paralysie/Poison/Mort : 9
Sceptres/Bâtons/Baguette : 13
Pétrification/Métamorphose : 12
Souffle : 15
Sorts : 14

COMPÉTENCES MARTIALES
Armes contondantes : +
Armes à pointes : +
Armes à projectiles : +

MODIFICATEURS DE CLASSE D'ARMURE
Perforant : -1
Tranchant : -2

BONUS DE CARACTÉRISTIQUE
Toucher : 0
Dégâts : 0
Enfoncer : 10
Poids autorisé : 70
Classe d'armure : -4
Ajustement projectiles : +3
Ajustement réaction : +3
Points de vie/Niveau : 0
Réaction : +2

SORT DE PRÊTRE EN BONUS
Niveau 1 : +2
Niveau 2 : +1

SAUVEGARDE **Dans la bande des bandits**

Remarque : cette sauvegarde permet de voir ce qui se passe quand on fait partie de la bande des bandits.

RÉGION V

Pas grand-chose sur cette carte, excepté un grand nombre d'araignées de toutes sortes et des Ettercaps. Il y a juste un endroit dangereux, à savoir le temple en ruines **(V3)** où se tiennent quatre magiciens qui vous attaqueront quoi que vous fassiez. Tuez-les pour gagner 2.400 points d'expérience et leurs objets magiques.

CE TEMPLE VOUS RÉSERVE UN BEAU COMBAT.

Quête 61, Fahrington : vous trouverez Fahrington au nord-ouest **(V1)** et il vous parlera du parchemin qui lui a été volé. Rendez-vous à l'est pour tuer l'Ettercap **(V2)** qui possède ce parchemin et ramenez-le à Fahrington **(V1)** pour obtenir 300 pièces d'or (de plus, vous garderez le parchemin !)

SHAR-TEEL

Classe : Guerrier Niveau 6
Expérience : 32590/64000
Race : Humain
Alignement : Chaotique Mauvais
Sexe : Femelle
Points de vie : 46
Force : 18/58
Dextérité : 17
Constitution : 9
Intelligence : 14
Sagesse : 7
Charisme : 11

COMPÉTENCES
TACO : 12
Nombre d'attaques : 1,5
Connaissances : 0
Résistance à la magie : 0

JETS DE SAUVEGARDE
Paralysie/Poison/Mort : 11
Sceptres/Bâtons/Baguette : 13
Pétrification/Métamorphose : 12
Souffle : 13
Sorts : 14

COMPÉTENCES MARTIALES
Grande épée : ++
Petite épée : ++
Armes à projectiles : ++

MODIFICATEURS DE CLASSE D'ARMURE
Tranchant : -3

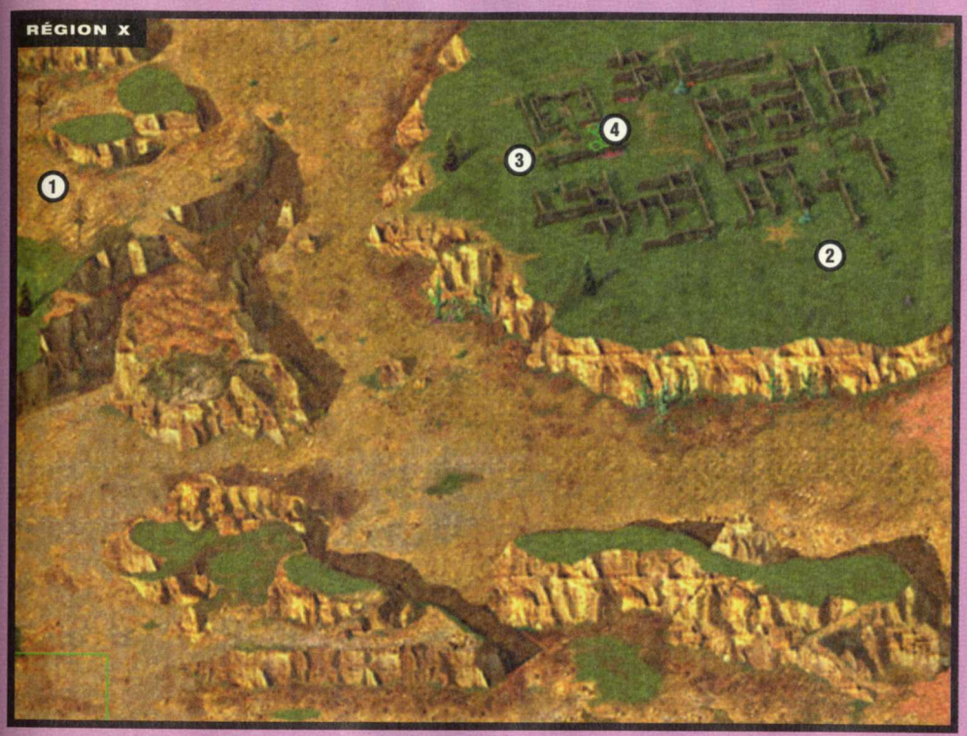
BONUS DE CARACTÉRISTIQUE
Toucher : +2
Dégâts : +3
Enfoncer : 30
Poids autorisé : 250
Classe d'armure : -3
Ajustement projectiles : +2
Ajustement réaction : +2
Points de vie/Niveau : 0
Réaction : 0

RÉGION W

Cette région pullule de Basilics dirigées par Matamin qui se trouve au nord de la carte **(W1)** et que vous pourrez tuer. Vous pouvez aussi récupérer la goule Korax **(W2)** qui se trouve à l'ouest : elle se joindra à votre groupe pour lui prêter main forte (mais elle l'attaquera passées une dizaine de minutes). Vous rencontrerez aussi un groupe d'aventuriers **(W5)** assez prétentieux : éliminez-les pour obtenir leurs objets magiques.

Quête 62, Shar-Teel : cette guerrière qui attend au nord-ouest de la carte **(W3)**, est prête à rentrer dans votre équipe si quelqu'un se montre capable de la battre.

Quête 63, Tamah : l'une des statues de pierre peut être ramenée à la vie **(W4)** grâce au sort contre la pétrification (vous pouvez acheter un de ces parchemins dans un temple, comme celui de la région S). Parlez ensuite à Tamah : si vous n'acceptez aucune récompense, votre réputation montra de 1 point et vous gagnerez 300 points d'expérience. Si au contraire, vous exigez une récompense, votre réputation baissera de 1 point et Tamah vous offrira une maison : vous savez, la maison inondée au sud de Bérégost **(G5)**...



RÉGION X

Vous voici dans les ruines d'Ulcaster. Vous y rencontrerez Furet **(X1)**, un voleur qui veut vous vendre mille pièces d'or une gemme qui n'en vaut en fait que deux : n'acceptez donc pas son marché. Il y a aussi un squelette puissant, Icharyd **(X2)**, que vous pouvez renvoyer en enfer pour 975 points d'expérience. À part cela, il est possible de descendre dans le «donjon» d'Ulcaster par l'escalier au milieu des ruines **(X4)**.

Quête 64, Ulcaster : le fantôme d'Ulcaster n'apparaît que la nuit à l'ouest des ruines **(X3)**. Il vous parlera alors d'un livre qu'il veut retrouver. Entrez dans le donjon **(X4)** et allez jusqu'au trésor pour prendre ce livre **(DonjonX-1)**. Ramenez-le à Ulcaster pour obtenir mille points d'expérience. Remarque : attention aux pièges en allant vers le trésor.

Pas grand-chose dans ce donjon excepté quelques pièges et surtout un trésor **(DonjonX-1)** qui permet de remplir la quête d'Ulcaster. Après l'avoir visité, ressortez par l'issue qui mène aux ruines **(DonjonX-2)**.

RÉGION Y

Vous êtes au village des Petits-hommes plus connu sous le nom de Gullykin. Vous y trouverez Alvanhendar le soigneur dans la grande maison au nord-ouest **(Y1)**. Il y a aussi un passage secret dans la cave de sa maison que votre voleur devrait être capable de découvrir et qui mène aux souterrains de Flammevin (DonjonZ). Enfin, il y a une bande de puissants assassins **(Y4)** qu'il faut combattre afin de récupérer leurs objets.

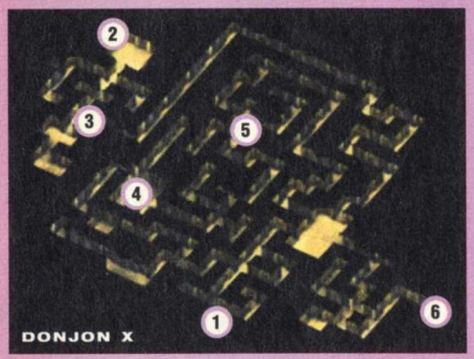
Quête 65, Gandolar : Gandolar-aux-pieds-chanceux, le chef des Petits-hommes, se trouve à l'entrée du village **(Y3)**. Si vous avez passé au crible les souterrains de Flammevin (DonjonZ) et tué Jenkal le traître qui vit dans la maison à l'ouest du village **(Y2)**, il vous donnera 250 pièces d'or. Cela vous rapportera en outre 290 points d'expérience pour avoir tué Jenkal. Vous trouverez aussi, à l'étage inférieur de la maison du traître, un passage secret qui mène aux souterrains de Flammevin **(DonjonZ-2)**.

RÉGION Z

Le pont de Flammevin est un endroit assez désert. Vous y rencontrerez juste Bentan **(Z1)**, un illuminé qui essaye de convertir tous ceux qu'il rencontre, et Poe le barde **(Z5)** qui vous chantera une de ses chansons. Il y a aussi Meilum **(Z2)**, un guerrier au sang chaud que vous pouvez... refroidir pour gagner 1.200 points d'expérience. Enfin, vous pourrez gagner les souterrains de Flammevin en passant par l'entrée du poste de garde au sud **(Z3)**

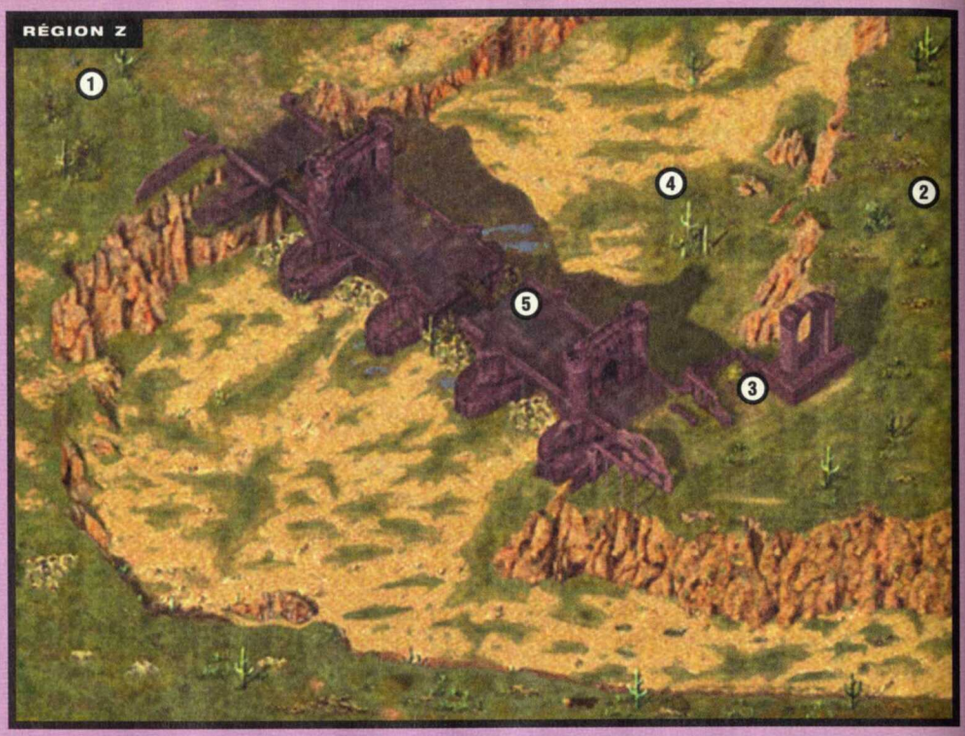
Quête 66, Carsa : cette femme que vous rencontrerez dans le lit asséché de la rivière **(Z4)** semble affolée. Dites-lui les phrases 1, 1, 1, 2, 2 et 2 pour voir apparaître Kahrk, le plus puissant des ogres-mages. C'est un adversaire redoutable et mieux vaut avoir préparé quelques sorts avant de parler à Carsa (invoquez quelques monstres si possible, lancez des sorts de bénédiction, préparez vos meilleures flèches...). La mort de Kahrk rapporte 3.500 points d'expérience et n'oubliez pas de fouiller les corps de Carsa et de Kahrk.

MÉFIEZ-VOUS DES OGRES-MAGES EN BOUTEILLE.



Ce donjon est assez redoutable car, outre les nombreux pièges, il est infesté de Kobolds qui deviennent dangereux du fait de leur grand nombre (attention aux Kobolds commandos armés de flèches de feu). Il y a deux passages secrets : le premier, totalement invisible **(DonjonZ-1),** vous ramènera dans la cave de la grande maison du prêtre de Gullykin **(Y1)** et le second **(DonjonZ-2)** vous conduira à la maison du traître Jenkal **(Y3)**. Il y a aussi un terrible magicien et un ogre-mage que vous pourrez tuer **(DonjonZ-3)** pour obtenir divers objets magiques. Vous pouvez ressortir des souterrains par la sortie sud-ouest **(DonjonZ-6)**.

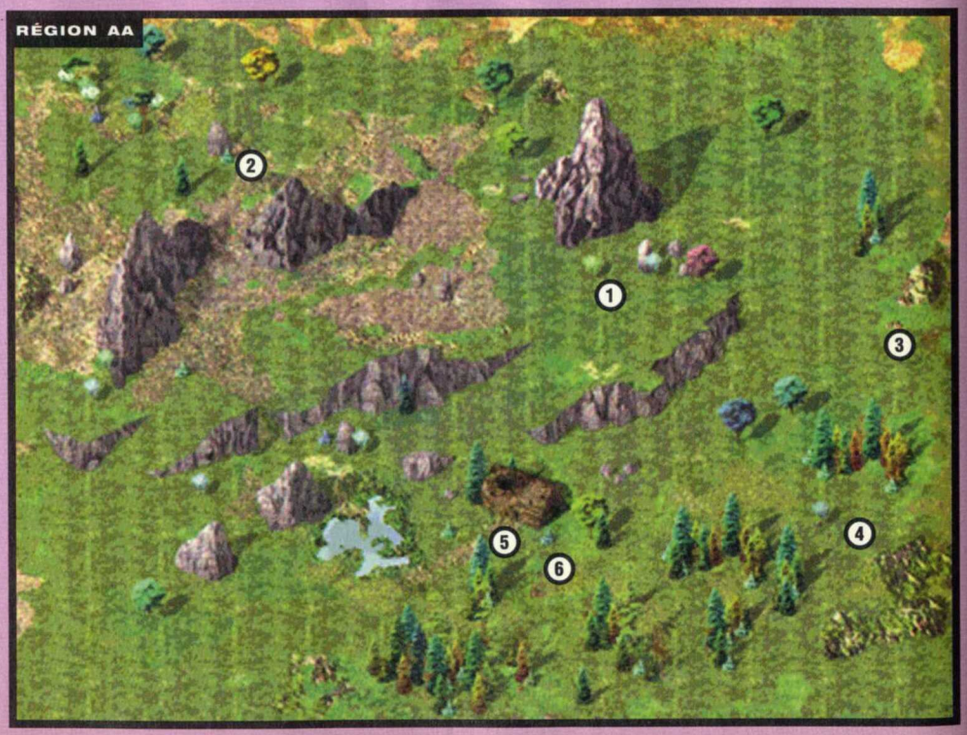
Quête 67, Les chevaliers fantômes : parlez aux chevaliers fantômes qui se trouvent rassemblés à l'ouest du souterrain **(DonjonZ-4)** et ils vous feront part de leur désir d'être réunis. Traversez quelques couloirs pour rencontrer un squelette **(DonjonZ-5)** qui vous demandera de reprendre l'armure : tuez-le et ramenez cette armure abîmée aux chevaliers fantômes pour gagner 1.500 points d'expérience.

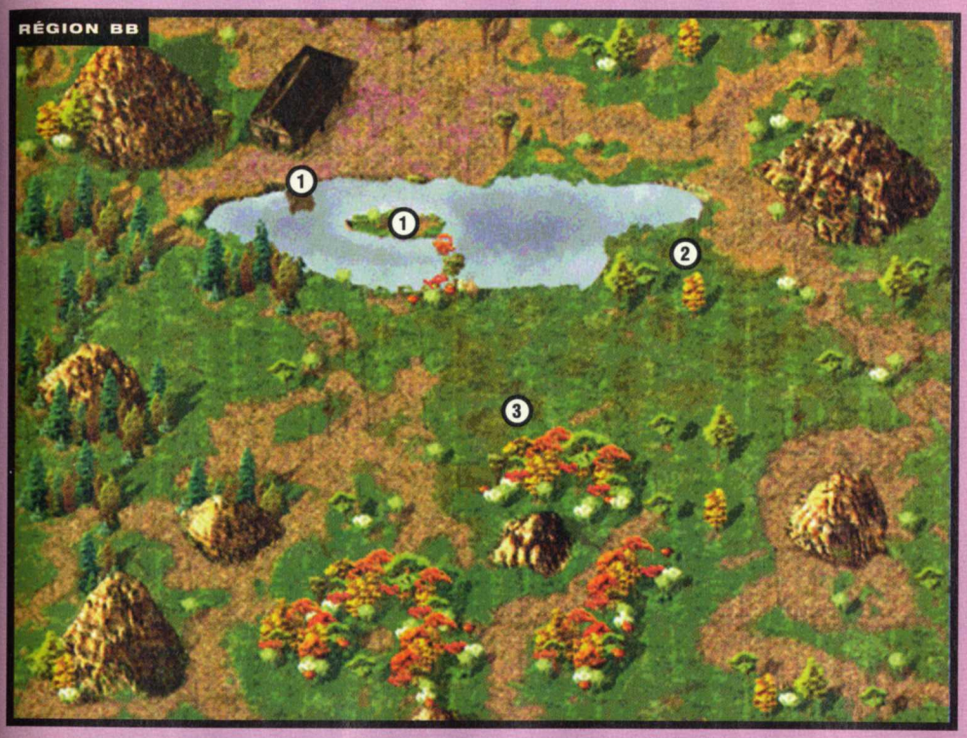


RÉGION AA

Sur cette carte, vous trouverez des assassins **(AA1)** et Arghain **(AA2)** que vous pourrez tuer pour 520 points d'expérience. Il y a aussi un nain à l'est **(AA3)** qui vous dira que les monstres sont très actifs au sud : marchez dans cette direction pour trouver un cadavre attaché à un piquet **(AA4)**. Tuez alors les monstres et prenez les objets sur le cadavre.

Quête 68, Hulrik : approchez-vous de la ferme en ruines et parlez au paysan Hulrik **(AA5)** qui vous demandera de sauver sa vache. Avancez juste au sud-est **(AA6)** pour tuer rapidement la bande de Xvarts qui assaillent cette vache. Revenez voir Hulrik pour gagner 350 points d'expérience et 1 point de réputation.



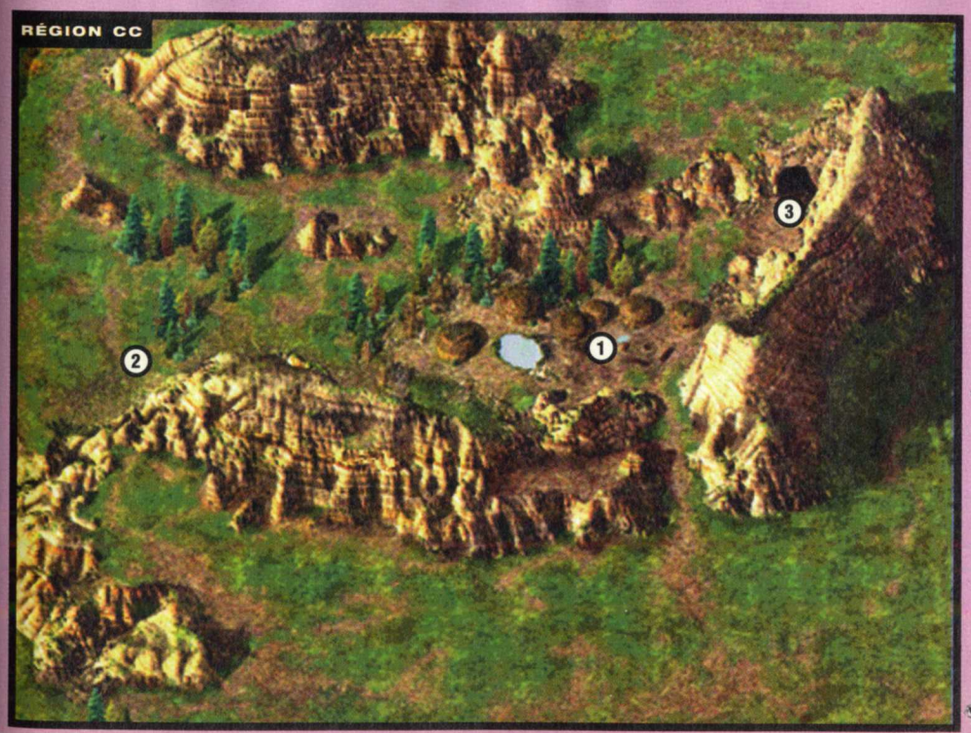


RÉGION BB

Cette carte semble inintéressante car on y trouve un pêcheur et un fou **(BB1)** ainsi qu'une bande d'assassins **(BB2)**. Mais il y a la rencontre avec Drizzt qui change tout...

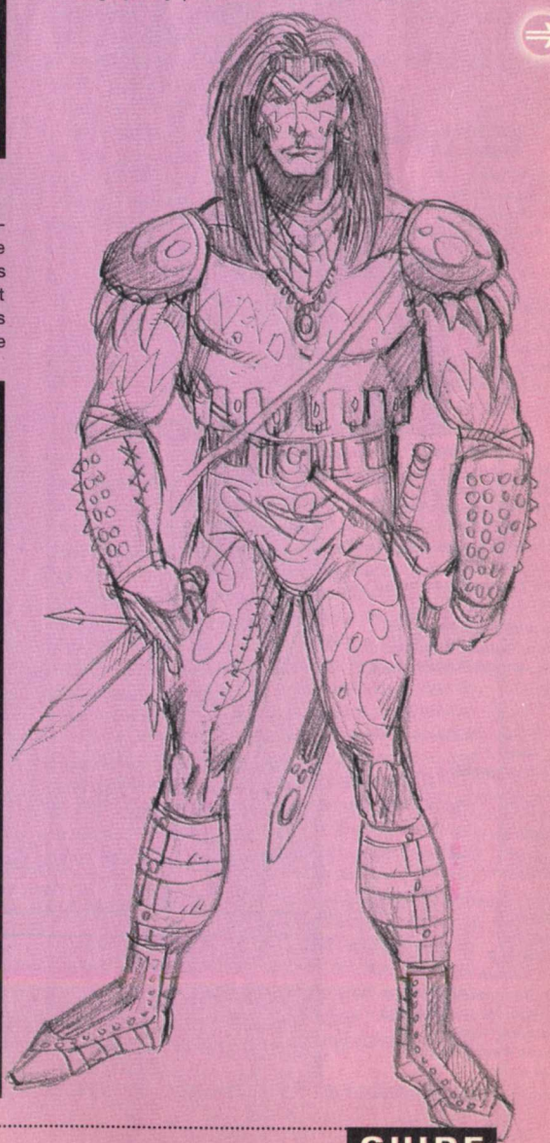
Quête 69, Drizzt : Drizzt est un personnage très connu des amateurs de AD&D, c'est même une légende vivante. Quand vous approcherez de l'endroit où il se trouve **(BB3)**, il viendra à votre rencontre et vous demandera de l'aider à vaincre une bande de Gnolls. Acceptez et il repartira à l'attaque des Gnolls pour tous les tuer avant que vous n'ayez bougé le petit doigt (normal : c'est Drizzt !). Drizzt reviendra ensuite vous remercier en vous donnant un conseil. Cette quête s'arrête là mais je vous conseille alors de tuer Drizzt : cela fait beaucoup baisser la réputation (jusqu'à 10 points) mais vous y gagnerez 12.000 points d'expérience (!) ainsi que ses deux épées magiques et son armure de Mithril (!). Pour vaincre Drizzt, entourez-le de créatures que vous aurez invoquées afin **de l'empêcher de bouger pour vous parler** lorsqu'il viendra vous remercier (c'est la clé de l'astuce) et tuez-le à distance avec vos archers/magiciens. Et faites en sorte que vos créatures invoquées n'attaquent pas Drizzt : il ne les considérera pas alors comme des ennemis et vous aurez ainsi tout le loisir de le tuer.

Drizzt tué



RÉGION CC

La visite de cette carte est importante, non pas pour le village d'Xvarts que vous exterminerez **(CC1)** ou pour Borda la voleuse **(CC2)** qui vous vendra des potions maléfiques «à un prix défiant toute concurrence» mais pour la caverne à l'est du village **(CC3)** qui recèle un trésor intéressant.

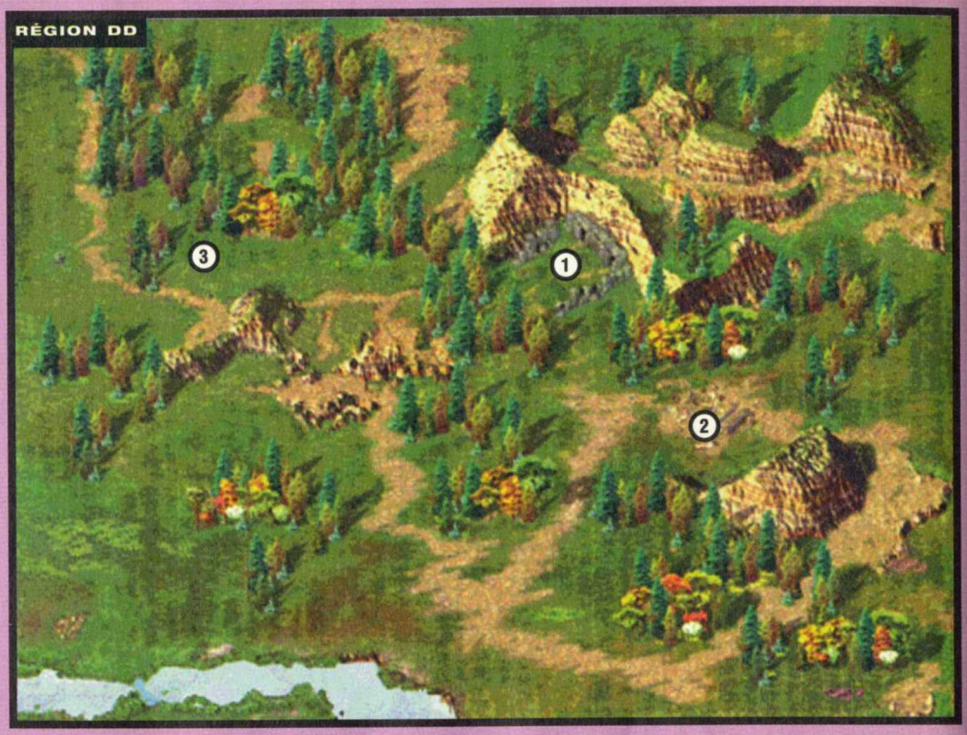


RÉGION DD

Outre les deux quêtes, sur cette carte, vous trouverez Baruk le Hobgobelin que vous pourrez envoyer ad patres **(DD3)**.

Quête 70, Les fouilles : parlez à Charleston Nib l'archéologue qui se trouve près de la grotte **(DD1)** en lui disant les phrases 3, 1, 3 et 1. Répondez ensuite au contremaître Gallor qui viendra vous voir par la phrase 1. Reparlez alors à Charleston près de l'entrée de la grotte pour y pénétrer. Tuez les ouvriers quand ils deviendront fous et parlez à Charleston pour obtenir cent pièces d'or et un point de réputation. Prenez ensuite l'idole dans le cercueil de pierre et sortez de la grotte pour combattre le Prophète du malheur : c'est un adversaire costaud qui rapporte 4.000 pièces d'or (si vous n'arrivez pas à le battre, il faudra au contraire laisser l'idole dans la grotte).

Quête 71, Brage : dans la ville de Nashkel, on a dû vous parler de ce Brage qui a tué sa femme et ses enfants : vous le trouverez justement près d'un convoi **(DD2)** détruit (est-ce lui le responsable ? Sans doute !). Répondez à l'énigme qu'il vous posera en choisissant «La mort» pour lever sa malédiction et gagner mille points d'expérience. Reparlez-lui ensuite lorsque vous serez dans le temple pour gagner mille points d'expérience supplémentaires et son épée maudite. Vous pouvez doter un membre de votre équipe de cette épée, mais il faut savoir que celui-ci deviendra alors Berseker, c'est-à-dire qu'il deviendra fou de guerre et attaquera la personne la plus proche (ami ou ennemi) en plein combat sans que vous puissiez le contrôler. L'avantage, c'est qu'il frappera plus fort et que l'effet Bersek se dissipera passées quelques secondes lorsque tous les monstres seront tués.



SAFANA

Classe : Voleur Niveau 6
Expérience : 20119/40000
Race : Humain
Alignement : Chaotique Neutre
Sexe : Femelle
Points de vie : 25
Force : 13
Dextérité : 17
Constitution : 10
Intelligence : 16
Sagesse : 9
Charisme : 17

COMPÉTENCES
TACO : 16
Nombre d'attaques : 2
Connaissances : 13
Résistance à la magie : 0
Crochetage serrures : 90%
Furtivité : 15%
Détection de pièges : 65%
Vol à la tire : 20%
Dégâts d'attaque sournoise : x3

JETS DE SAUVEGARDE
Paralysie/Poison/Mort : 12
Sceptres/Bâtons/Baguette : 12
Pétrification/Métamorphose : 11
Souffle : 15
Sorts : 13

COMPÉTENCES MARTIALES
Petite épée : +
Armes à projectiles : +

MODIFICATEURS DE CLASSE D'ARMURE
Projectile : -1
Perforant : -1
Tranchant : -2

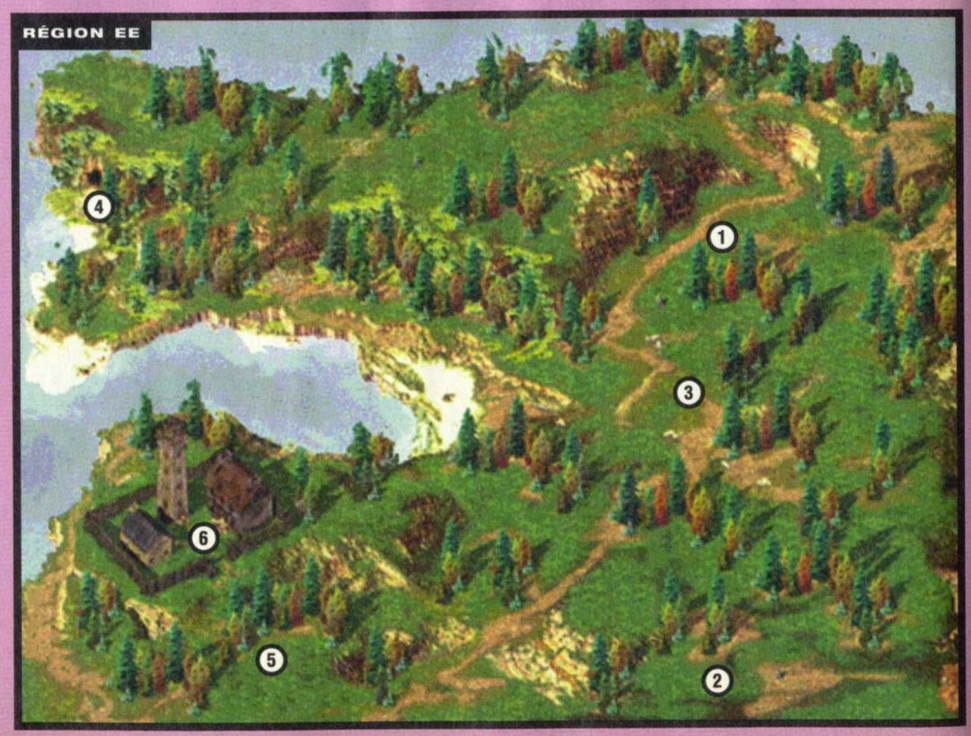
BONUS DE CARACTÉRISTIQUE
Toucher : 0
Dégâts : 0
Enfoncer : 13
Poids autorisé : 90
Classe d'armure : -3
Ajustement projectiles : +2
Ajustement réaction : +2
Points de vie/Niveau : 0
Réaction : +4

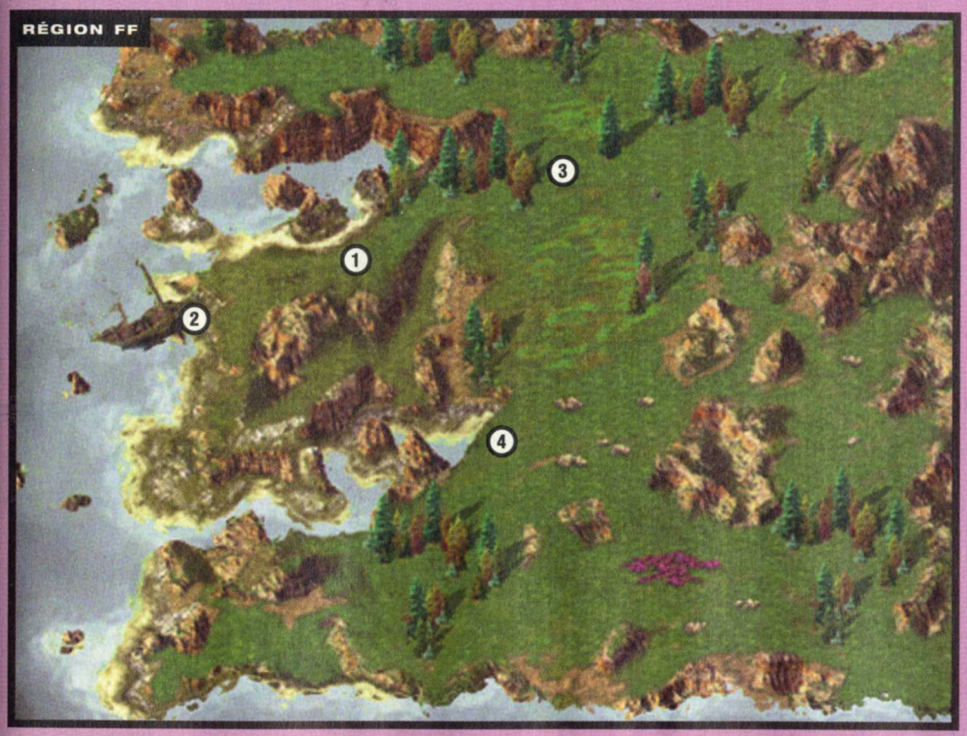
RÉGION EE

Cette région est dangereuse car on y trouve des sirènes qui ont la faculté de charmer les membres pour les retourner contre vous. Pour voyager dans cette région, l'idéal est de faire avancer un groupe de squelettes au-devant de votre équipe : ils ont une résistance totale au sort de charme et attaqueront tout seuls les sirènes lorsqu'elle seront invisibles.
Vous pourrez aussi parler à Pallonia la voyante **(EE1)** en lui disant les phrases 1 et 2, et tuer Arhushule la diseuse de bonne aventure **(EE2)** après lui avoir dit les phrases 2, 1, 1, 2, 2 et 1 afin de gagner 600 points d'expérience.

Quête 72, Safana : Safana se tient près de la route, au milieu de la carte **(EE3)**. Dites-lui les phrases 2, 2 et 2 pour qu'elle se joigne à votre groupe et elle vous demandera alors de trouver le trésor d'Alaric Noir. Celui-ci se trouve dans la grotte au nord-ouest **(EE4)** et vous trouverez de nombreuses sirènes sur votre chemin. Dans ce trésor, il y aura un de ces fameux livres qui augmentent définitivement la caractéristique du personnage qui le lit (cette fois-ci, ce sera la constitution). Comme toujours, faites lire ce livre à votre personnage principal.

Quête 73, Ardrouine : parlez à la vieille Ardrouine qui se tient près du phare **(EE5)**, puis allez dans la cour de ce même phare **(EE6)** pour tuer tous les monstres qui s'y sont installés (le plus souvent, ce sont des Worgs). Revenez voir Ardrouine pour obtenir 500 points d'expérience et 1 point de réputation.



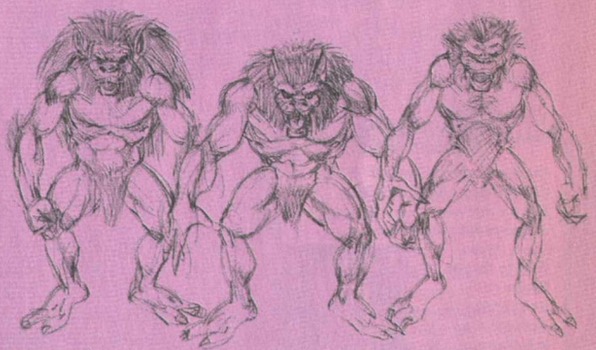


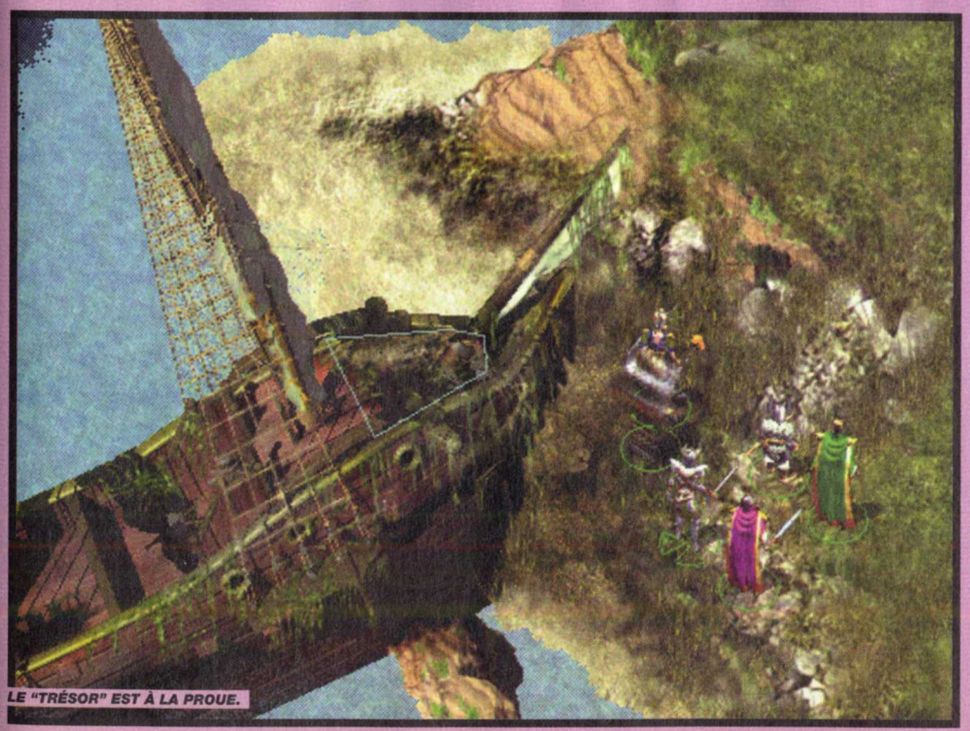
RÉGION FF

Quête 74, Arcande : en discutant avec ce personnage **(FF1)**, vous réaliserez vite qu'il est fou. Rendez-vous à l'épave du navire **(FF2)** et fouillez-en la proue pour trouver l'anneau de folie. Ramenez cet anneau à Arcande pour le sortir de sa folie et gagner 300 pièces d'or.

Quête 75, Shoalah : parlez à Shoalah la néréïde **(FF3)** en lui disant les phrases 1, 2, 1, 1 et 1 : cela fait apparaître son maître, l'ogre-mage Droth. Tuez Droth pour gagner 975 points d'expérience puis reparlez à Shoalah pour obtenir 750 points d'expérience supplémentaires.

Quête 76, Le chirurgien : parlez à cet homme **(FF4)** en choisissant la phrase 3 pour qu'il vous soigne.





LE "TRÉSOR" EST À LA PROUE.

LES OBJETS CACHÉS DANS LE DÉCOR

Il y a une armure déjà toute faite qui a été oubliée dans le champ le plus à l'ouest de Nashkel. Comme cette armure dépasse à peine de terre, elle est très dure à trouver. Le plus simple est d'utiliser le système de coordonnées : quittez le jeu et lancez le programme de configuration du jeu (il est dans la barre des tâches où se trouve Baldur's Gate). Sélectionnez alors l'onglet «Raccourcis clavier» et affectez une touche du clavier à la case «Emplacement» dans la rubrique «Divers» (par exemple, la touche «U»). Quittez le programme de configuration, relancez ensuite le jeu et rendez-vous à Nashkel, près du bord gauche de ce champ ouest. Appuyez alors régulièrement sur la touche «U» (si c'est celle que vous avez choisie) en baladant le curseur sur le décor : vous aurez ainsi des coordonnées en X et Y qui apparaîtront dans la fenêtre de texte. L'armure se trouve tout simplement aux coordonnées X=187, Y=2747 (environ). Dans le même ordre d'idée, il y a un fabuleux anneau magique (l'anneau des Arcanes) au pied d'un sapin dans la région de l'auberge de Brasamical (région D). Ce sapin est à l'est de la route qui entre dans la place forte, près d'un tas de pierres. Plus exactement, cet anneau est aux coordonnées X=2552, Y=3760 (environ). Il est encore plus minuscule que l'armure d'Ankheg mais on peut le repérer quand même, comme n'importe quel autre objet.

RÉGION GG

Quête 77, Brun : allez voir le paysan Brun devant sa ferme **(GG1)** et vous découvrirez qu'il s'inquiète de la disparition de son fils Nathan. Rendez-vous ensuite dans la grotte des Ankhegs **(GG2)** et allez fouiller le trésor au fond de la grotte **(Grotte des Ankhegs,1)** pour trouver le corps de Nathan. Regagnez la sortie **(Grotte des Ankhegs,2)** et ramenez le corps à Brun pour gagner 500 points d'expérience.

Quête 78, Les Ankhegs : à chaque fois que vous tuerez un des Ankhegs qui apparaissent aléatoirement sur cette carte, vous pourrez ramasser sa tête et là revendre 500 pièces d'or. Ramenez une de ces têtes au forgeron de Bérégost **(EE10)** et dites-lui les phrases 1 et 2 pour qu'il vous fasse une armure excellente qui vous coûtera la bagatelle de 4.000 pièces d'or.

AJANTIS

Classe : Paladin Niveau 6
Expérience : 37129/75000
Race : Humain
Alignement : Loyal Bon
Sexe : Mâle
Points de vie : 45
Force : 17
Dextérité : 13
Constitution : 16
Intelligence : 12
Sagesse : 13
Charisme : 17

COMPÉTENCES
TACO : 13
Nombre d'attaques : 1,5
Connaissances : 6
Résistance à la magie : 0
Furtivité : 30%
Niveau pour repousser les morts : 4
Capacité de guérison par apposition des mains : 12

JETS DE SAUVEGARDE
Paralysie/Poison/Mort : 11
Sceptres/Bâtons/Baguette : 13
Pétrification/Métamorphose : 12
Souffle : 173
Sorts : 14

COMPÉTENCES MARTIALES
Arc : +
Grande épée : ++
Petite épée : ++
Armes contondantes : +

MODIFICATEURS DE CLASSE D'ARMURE
Tranchant : -3

BONUS DE CARACTÉRISTIQUE
Toucher : +1
Dégâts : +1
Enfoncer : 18
Poids autorisé : 170
Classe d'armure : 0
Ajustement projectiles : 0
Ajustement réaction : 0
Points de vie/Niveau : +2
Réaction : +4

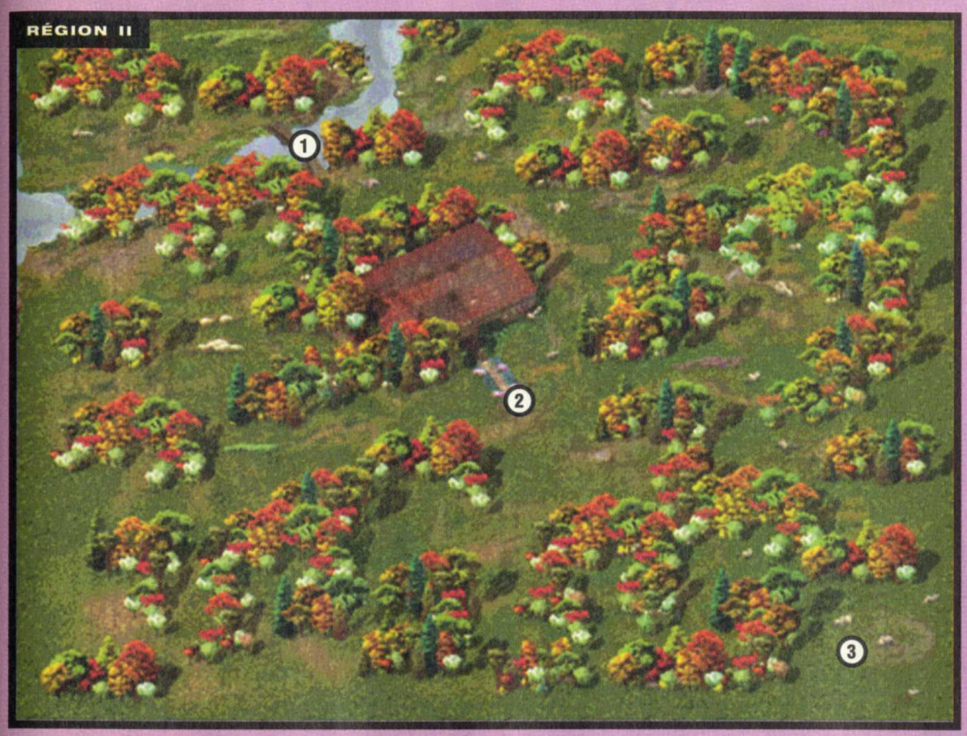
Quête 79, Gerde : parlez à Gerde au nord de la route **(GG3)** puis allez tuer quatre Ankhegs au sud de l'endroit où il se trouve. Revenez discuter avec Gerde pour obtenir une prime de 75 pièces d'or.

Quête 80, Les paysans : parlez aux paysans du hameau **(GG4)** et vous découvrirez qu'ils ont pour ennemi la sorcière Umberlie. Acceptez de les aider et rendez-vous à la maison de la sorcière au nord du pont qui mène à la ville de Baldur's Gate **(NN3)**. Au lieu de rencontrer Umberlie, vous tomberez sur sa fille Tenya. Dites-lui la phrase 2 puis la 1 afin de l'aider. Revenez voir les paysans du hameau **(GG4)** et parlez à Sonnère en choisissant les phrases 1, 2 et 1 : vous obtiendrez ainsi le bol (les paysans deviennent vos ennemis mais ce n'est pas grave). Ramenez ce bol à Tenya la sorcière **(NN3)** pour gagner 2.500 points d'expérience et la promesse d'une aide ultérieure. Pour la référence **(NN4)**, voir quête 114.

Quête 81, Ajantis : Ajantis se trouve au bord de la route qui mène au hameau **(GG5)**. Dites-lui les phrases 2, 1 et 1 pour l'engager dans votre équipe.

LA DESTRUCTION DU CAMP DES BANDITS

Voilà, notre tour d'horizon de la région est bouclé, il est temps de reprendre le cours de l'aventure. Retournez à l'auberge de Feldpost dans Bérégost **(E9)** et montez au premier étage. Entrez dans la chambre au sud-ouest et tuez Tranzig. Prenez la lettre sur son cadavre et lisez-la pour découvrir où se trouve le camp des bandits. Vous pourrez ainsi vous rendre à Valpeld (Region V) puis au camp des bandits (Région HH). Vous devez tuer presque tout le monde dans le camp des bandits et fouiller tous les coffres qui sont souvent bien remplis. Il y a aussi une grotte à visiter **(HH1)**. Le combat le plus dur aura lieu dans la grande maison **(HH2)** où vous rencontrerez Hakt, Venkt et Raêmon dont la mort



vous rapportera 2.850 points d'expérience. **Ne tuez surtout pas** Ender Saï, le personnage qui se tient au fond à gauche dans la maison : c'est un prisonnier. Au contraire, interrogez-le en lui disant les phrases 3, 1, 1, 1 et 1 afin qu'il vous indique la route de Bois-Manteau. Fouillez aussi le grand coffre à côté de lui (attention, il est piégé) pour lire tous les documents, ce qui conclura le chapitre.

SAUVEGARDE

Dans le camp des bandits

Remarque : j'ai mis plusieurs objets de mon inventaire dans le coffre qui fait face au voleur Montaron.

Quête 82, Vaï : après avoir tué tous les bandits, retournez voir Vaï à l'auberge du Jongleur Jovial **(E11)**. Parlez-lui simplement pour gagner un point de réputation.

CHAPITRE 4

Vous savez maintenant où se trouve Bois-Manteau. L'objectif est de traverser entièrement ce bois très dangereux pour rejoindre la mine des bandits (Région MM). Voici en détail les régions que vous devez traverser.

RÉGION II

Quête 83, Coran : Coran se trouve sur le pont **(II1)** et souhaite détruire un nid de Wyvernes. Si vous accédez à sa requête, vous pouvez l'engager dans votre équipe, c'est un personnage assez puissant (il a 20 en dextérité !). Le nid de Wyvernes se trouve dans les Bois-Manteau **(LL1)** et vous devez entrer dans la grotte pour tuer toutes les créatures qui s'y trouvent. Prenez ensuite une tête de Wyverne sur l'un des cadavres et ramenez-la à Keldath Ormlyr, le prêtre du temple du Matin **(S1)**, pour obtenir 2.000 pièces d'or. Vous pourrez ainsi garder Coran dans votre groupe.

CORAN

Classe : Guerrier Niv. 5/Voleur Niv. 5
Expérience : 19522/32000, 19522/20000
Race : Elfe
Alignement : Chaotique Bon
Sexe : Mâle
Points de vie : 39
Force : 14
Dextérité : 20
Constitution : 12
Intelligence : 14
Sagesse : 9
Charisme : 16

COMPÉTENCES
TACO : 9
Nombre d'attaques : 2,5
Connaissances : 10
Résistance à la magie : 0
Crochetage serrures : 80%
Furtivité : 98 %
Détection de pièges : 20 %
Vol à la tire : 40 %
Dégâts d'attaque sournoise : x3

JETS DE SAUVEGARDE
Paralysie/Poison/Mort : 11
Sceptres/Bâtons/Baguette : 12
Pétrification/Métamorphose : 11
Souffle : 13
Sorts : 13

COMPÉTENCES MARTIALES
Grande épée : ++
Arc : +++

MODIFICATEURS DE CLASSE D'ARMURE
Projectile : +2
Perforant : +2

BONUS DE CARACTÉRISTIQUE
Toucher : 0
Dégâts : 0
Enfoncer : 14
Poids autorisé : 120
Classe d'armure : -4
Ajustement projectiles : +3
Ajustement réaction : +3
Points de vie/Niveau : 0
Réaction : +4

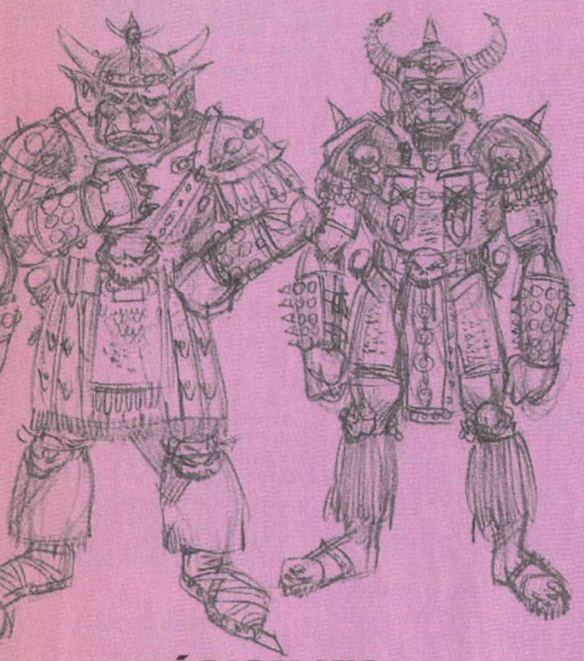
Quête 84, Aldeth : près de la maison, au centre de la carte, se tient Aldeth Sashenstar **(II2)**. Acceptez de le protéger et le druide Sényad arrivera. Tuez ce druide et ses compagnons (cela rapporte plus de 4.000 points d'expérience et un anneau de charme animal). Reparlez ensuite à Aldeth pour obtenir votre récompense puis tuez-le aussitôt car il possède une épée magique qui vous sera très utile contre les créatures que vous rencontrerez plus tard (les Dopplegangers).

Quête 21, Gurke : je vous ai parlé de cette quête dans la première partie de la solution. Gurke se trouve dans l'auberge du Jongleur jovial de Bérégost **(E11)** et il souhaite récupérer sa cape volée par des Tasloïs, qui se trouvent justement au sud-est de la région où vous êtes **(II3)**. Ramenez la cape à Gurke **(E11)** après les avoir tués et vous gagnerez 300 points d'expérience et la cape en prime.

RÉGION JJ

Cette région est infestée d'araignées et truffée de pièges (oui, il y a aussi des pièges en pleine nature), alors, prévoyez des sorts de soin contre le poison et faites travailler votre voleur pour la détection des pièges.

Quête 85, Tiber : Tiber se trouve près de la cascade **(JJ1)** et il vous parlera de son frère disparu. Rendez-vous dans le nid des araignées **(JJ2)** et discutez avec Centéol, la créature au centre du nid, en lui disant les phrases 3, 3 et 3. Tuez tous les monstres, Centéol compris, puis fouillez la zone à côté de Centéol pour trouver le cadavre du frère de Tiber (il y a aussi une épée magique redoutable contre les araignées : elle a un bonus d'attaques contre elles et elle protège des sorts d'enchevêtrement comme les toiles d'araignée).



RÉGION KK

Quête 86, Eldoth : ce barde se trouve au sud de la carte **(KK1)**. Acceptez de trinquer avec lui et il vous demandera de l'aider à délivrer Skie, la femme dont il est amoureux, de l'emprise de son père Entar Ecudargent, l'un des ducs de Baldur's Gate. Skie se trouve dans la grande maison du quartier nord de Baldur's Gate **(Baldur9,9)**, auquel vous ne pourrez accéder qu'au chapitre 5. Entrez dans la maison et présentez à ceux que vous rencontrerez (garde, femme d'Ecudargent...) une excuse quelconque (que vous venez de la région d'Eauprofonde, par exemple) afin qu'ils vous laissent tranquille. Skie se trouve dans une chambre au premier étage et elle ne se joindra à vous que si Eldoth est dans votre équipe. Il y a pas mal d'objets intéressants dans la chambre de Skie. Après avoir engagé Skie dans votre équipe, vous pourrez aussi voir Elkart à l'auberge de la Lame et des Étoiles **(Baldur6,1)** : il paiera tous les deux jours la rançon pour l'enlèvement de la fille d'Ecudargent mais attention : une fois la huitième rançon payée, il appellera les gardes du Poing Enflammé et alors, adieu la belle vie.

Quête 87, Amarande : entrez dans la maison construite dans l'arbre creux **(KK2)** et parlez à Amarande au premier étage en lui en disant les phrases 3 et 1. Tuez-le alors pour gagner 120 points d'expérience (bonjour «l'archidruide» !).

Quête 88, Peter du Nord : entrez dans la grotte **(KK3)** et dites la phrase 3 à l'elfe qui vous accostera. Tuez-le pour gagner 240 points d'expérience et 420 points par bébé Wyverne mort. Remarque : il y a le druide Izéfia qui se tient à l'entrée de la grotte et qui vous parlera d'un «mécréant» si vous lui dites que vous chassez les bandits : ce mécréant n'est autre que Peter du Nord.

Quête 89, Laskal : discutez avec ce druide **(KK4)** en affirmant que vous êtes un ennemi du Trône de Fer pour obtenir gratuitement une potion d'invulnérabilité.

Quête 90, Faldorn : parlez avec Faldorn qui se trouve dans le cercle de pierre **(KK5)**. Vous pouvez la recruter mais il faut remplir sa quête. Pas de souci, cependant, car sa quête consiste à détruire la mine des bandits **(MM1)**, ce qui est aussi votre objectif principal.

ELDOTH

Classe : Barde Niveau 5
Expérience : 10126/20000
Race : Humain
Alignement : Neutre Mauvais
Sexe : Mâle
Points de vie : 24
Force : 16
Dextérité : 12
Constitution : 15
Intelligence : 13
Sagesse : 10
Charisme : 16

COMPÉTENCES
TACO : 18
Nombre d'attaques : 3
Connaissances : 50
Résistance à la magie : 0
vol à la tire : 60%

JETS DE SAUVEGARDE
Paralysie/Poison/Mort : 12
Sceptres/Bâtons/Baguette : 12
Pétrification/Métamorphose : 11
Souffle : 15
Sorts : 13

COMPÉTENCES MARTIALES
Petite épée : +
Épieu : +
Armes à projectiles : +

MODIFICATEURS DE CLASSE D'ARMURE
Projectile : -1
Perforant : -1
Tranchant : -2

BONUS DE CARACTÉRISTIQUE
Toucher : 0
Dégâts : +1
Enfoncer : 16
Poids autorisé : 150
Classe d'armure : 0
Ajustement projectiles : 0
Ajustement réaction : 0
Points de vie/Niveau : +1
Apprentissage des sorts : 55%
Réaction : +4

SKIE

Classe : Voleur Niveau 6
Expérience : 20056/40000
Race : Humain
Alignement : Neutre Strict
Sexe : Femelle
Points de vie : 28
Force : 11
Dextérité : 18
Constitution : 15
Intelligence : 15
Sagesse : 8
Charisme : 13

COMPÉTENCES
TACO : 16
Nombre d'attaques : 2
Connaissances : 13
Résistance à la magie : 0
Crochetage serrures : 55%
Furtivité : 55 %
Détection de pièges : 40 %
Vol à la tire : 60 %
Dégâts d'attaque sournoise : x3

JETS DE SAUVEGARDE
Paralysie/Poison/Mort : 12
Sceptres/Bâtons/Baguette : 12
Pétrification/Métamorphose : 11
Souffle : 15
Sorts : 13

COMPÉTENCES MARTIALES
Petite épée : ++
Arc : ++
Armes à projectiles : +

BONUS DE CARACTÉRISTIQUE
Toucher : 0
Dégâts : 0
Enfoncer : 11
Poids autorisé : 70
Classe d'armure : -4
Ajustement projectiles : +2
Ajustement réaction : +2
Points de vie/Niveau : +1
Réaction : +1

FALDORN

Classe : Druide Niveau 5
Expérience : 13197/20000
Race : Humain
Alignement : Neutre strict
Sexe : Femelle
Points de vie : 22
Force : 12
Dextérité : 15
Constitution : 11
Intelligence : 10
Sagesse : 16
Charisme : 15

COMPÉTENCES
TACO : 18
Nombre d'attaques : 1
Connaissances : 10
Résistance à la magie : 0

JETS DE SAUVEGARDE
Paralysie/Poison/Mort : 9
Sceptres/Bâtons/Baguette : 13
Pétrification/Métamorphose : 12
Souffle : 15
Sorts : 14

COMPÉTENCES MARTIALES
Épieu : +
Armes contondantes : +
Armes à projectiles : +

MODIFICATEURS DE CLASSE D'ARMURE
Projectile : +2
Perforant : +2

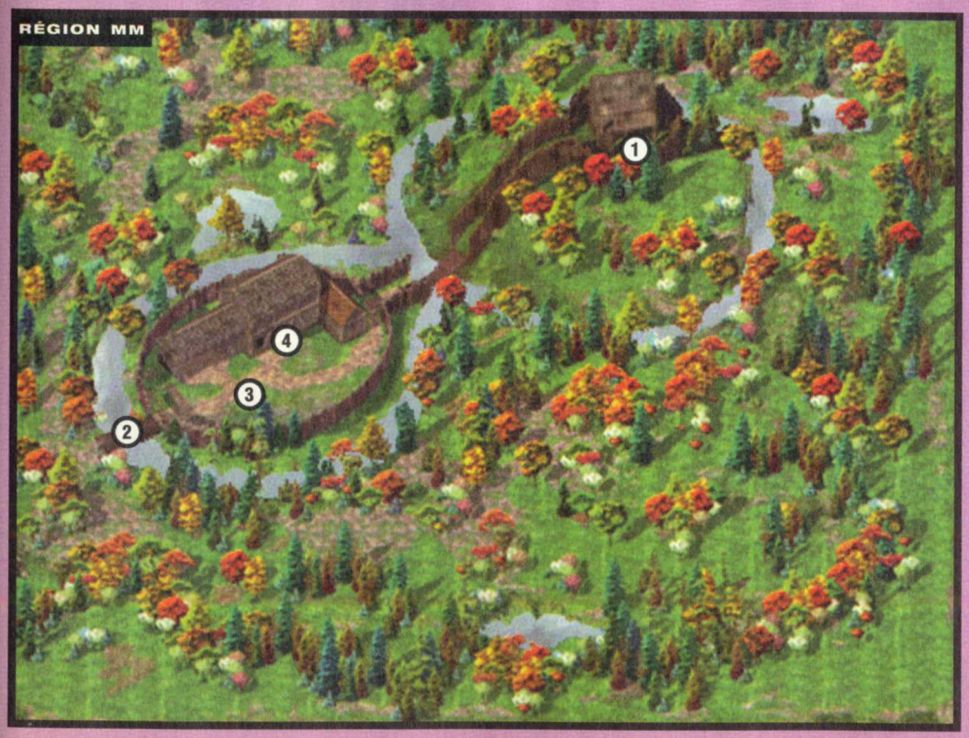
BONUS DE CARACTÉRISTIQUE
Toucher : 0
Dégâts : 0
Enfoncer : 12
Poids autorisé : 90
Classe d'armure : -1
Ajustement projectiles : 0
Ajustement réaction : 0
Points de vie/Niveau : 0
Réaction : +3

SORT DE PRÊTRE EN BONUS
Niveau 1 : +2
Niveau 2 : +2

ANIMAL ATTEINT DE LA MALADIE DE LA "VACHE VOLE".

RÉGION LL

Il n'y a rien sur cette carte, excepté la grotte des Wyvernes **(LL1)** qui permet de remplir la quête 83.



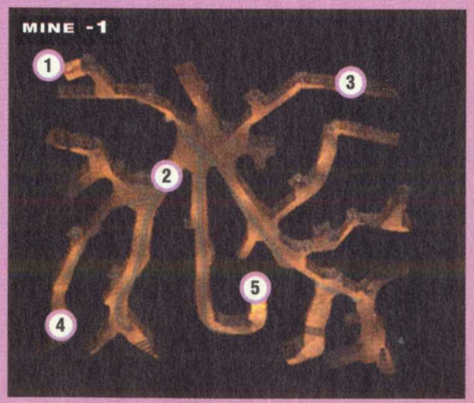
RÉGION MM

Vous voici arrivé à destination car c'est dans cette région que se trouve la mine des bandits. Entrez dans le camp fortifié par le pont de bois **(MM2)** et préparez-vous à un gros combat dans l'enceinte principale **(MM3)**. Vous pouvez aussi visiter la maison **(MM4)** avant d'ailer au puits de mine **(MM1)** auquel on accède par l'échelle. À l'intérieur, descendez l'escalier puis utilisez l'ascenseur qui se trouve derrière le faux mur pour descendre au niveau -1

SAUVEGARDE **La mine des bandits**

Mine des bandits niveau -1

Sortez de l'ascenseur **(Mine des bandits niveau -1,1)** pour découvrir le niveau -1. Il y a beaucoup de mineurs retenus en esclavage et aussi quelques gardes qui vous supplieront parfois de les épargner (mais rien ne vous y oblige). Parlez à Tipien **(Mine des bandits niveau -1,2)** et dites-lui la phrase 1 puis la 2 pour qu'il s'enfuit. Interrogez le mineur qui se trouve à côté du «bouchon» (la porte ronde) **(Mine des bandits niveau -1,3)** et dites-lui les phrases 1, 1 et 1. Vous pouvez aussi parler au mineur dans la section sud-ouest **(Mine des bandits niveau -1,4)** en utilisant la phrase 2 pour apprendre que l'accès au niveau -4 se fait par un passage secret. Rendez-vous au bout de la section coudée pour trouver le passage vers le niveau suivant **(Mine des bandits niveau -1,5)**.



YESLICK

Classe : Guerrier Niv. 4/Clerc Niv. 5
Expérience : 13690/16000, 13690/27500
Race : Nain
Alignement : Loyal Bon
Sexe : Mâle
Points de vie : 56
Force : 15
Dextérité : 12
Constitution : 17
Intelligence : 7
Sagesse : 16
Charisme : 10

COMPÉTENCES
TACO : 17
Nombre d'attaques : 1
Connaissances : 3
Résistance à la magie : 0
Niveau pour repousser les morts vivants : 5

JETS DE SAUVEGARDE
Paralysie/Poison/Mort : 9
Sceptres/Bâtons/Baguette : 13
Pétrification/Métamorphose : 12
Souffle : 13
Sorts : 12

COMPÉTENCES MARTIALES
Petite épée : ++
Arc : ++

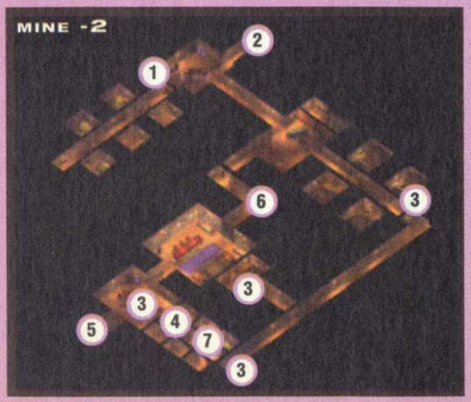
MODIFICATEURS DE CLASSE D'ARMURE
Armes contondantes : ++
Armes à pointes : ++
Armes à projectiles : ++

BONUS DE CARACTÉRISTIQUE
Toucher : 0
Dégâts : 0
Enfoncer : 15
Poids autorisé : 120
Classe d'armure : 0
Ajustement projectiles : 0
Ajustement réaction : 0
Points de vie/Niveau : +3
Réaction : 0

SORT DE PRÊTRE EN BONUS
Niveau 1 : +2
Niveau 2 : +2

Mine des bandits niveau -2

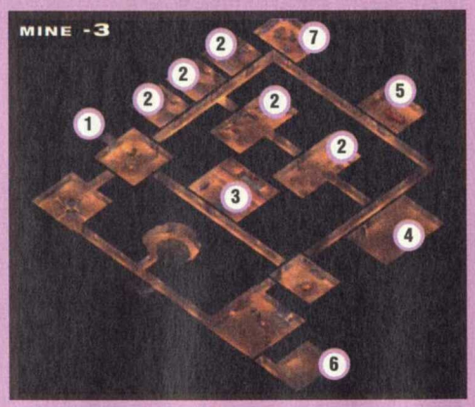
Au niveau -2, les choses plus sérieuses commencent. Il y a une rangée de cachots sans intérêt **(Mine des bandits niveau -2,1)** près de l'entrée par laquelle vous arrivez **(Mine des bandits niveau -2,2)** et une série de pièges dans le petit couloir **(Mine des bandits niveau -2,6)**. Il y a aussi pas mal de portes secrètes que pourra ouvrir un voleur **(Mine des bandits niveau -2,3)** qui vous conduiront à une autre série de cachots beaucoup plus intéressants car il s'y trouve le prisonnier Rill **(Mine des bandits niveau -2,4)**. Discutez avec ce personnage en sélectionnant les phrases 2 et 2 pour permettre l'évasion des mineurs. Descendez par l'escalier au sud-ouest **(Mine des bandits niveau -2,5)** pour atteindre le niveau inférieur.



Quête 91, Yeslick : Yeslick est le dernier survivant des propriétaires originaux de la mine. Il est retenu prisonnier dans les cachots secrets **(Mine des bandits niveau -2,7)**. Dites-lui la phrase 1 et il rejoindra votre groupe. Son seul but est de récupérer la mine en détruisant ceux qui l'en ont spolié. Cela tombe bien, car c'est précisément votre objectif.

Mine des bandits niveau -3

Vous arrivez au niveau -3 par l'escalier au nord-ouest **(Mine des bandits niveau -3,1)**. Il y a de nombreuses salles des gardes **(Mine des bandits niveau -3,2)** que vous devez fouiller intégralement pour obtenir divers objets intéressants (attention, les armoires peuvent avoir plusieurs battants). Il y a aussi un salle de prière où se trouvent deux urnes contenant des potions **(Mine des bandits niveau -3,3)** et une salle d'armes **(Mine des bandits niveau -3,7)** contenant des objets de valeur (fouillez les râteliers, les boucliers et les repose-armures). Vous aurez deux gros combats : contre un ogre-mage **(Mine des bandits niveau -3,4)** et contre un magicien bien entouré **(Mine des bandits niveau -3,5)**. Rendez-vous à l'accès au niveau -4 qui se trouve dans la salle au sud **(Mine des bandits niveau -3,6)** pour rencontrer le maître de la mine.

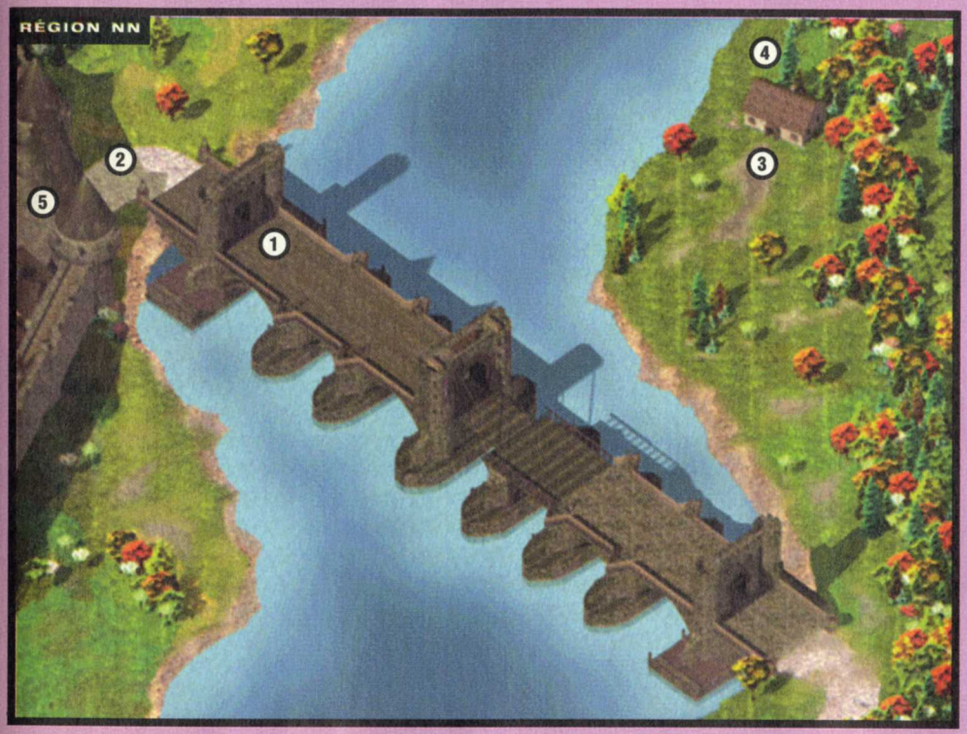


Mine des bandits niveau -4

Vous commencez ce niveau au nord-est **(Mine des bandits niveau -4,1)**. En avançant prudemment, vous pourrez visiter la salle sur la gauche **(Mine des bandits niveau -4,6)**. Il y a plusieurs pièges dans le couloir principal **(Mine des bandits niveau -4,2)** qu'il vaut mieux désactiver avec un voleur car certains déclencheront un sort terriblement puissant et d'autres feront apparaître des adversaires redoutables (les horreurs guerrières). Le magicien Davaëorn se tient dans la pièce suivante **(Mine des bandits niveau -4,7)** et vous devez le tuer pour fouiller son corps afin de lire les documents qu'il possédait et obtenir la clé du «bouchon». Fouillez ensuite le niveau en ouvrant tous les coffres et les étagères car ils contiennent des objets sympathiques. Si vous avez du mal à ouvrir les coffres, il y a dans l'un des coffres de la pièce au sud **(Mine des bandits niveau -4,4)** un parchemin qui permettra d'enseigner à un magicien un sort d'ouverture de coffres (c'est parfois plus efficace qu'un voleur inexpérimenté). Vous tomberez aussi sur un élève de Davaëorn complètement paniqué **(Mine des bandits niveau -4,3)** : vous pouvez l'épargner car c'est vraiment un très mauvais élève qui ne vous rapportera qu'une misère en points d'expérience. Remontez au niveau -1 de la mine par l'ascenseur **(Mine des bandits niveau -4,5)** et retournez voir le mineur près du bouchon **(Mine des bandits niveau -1,3)**. Dites-lui la phrase 2 pour qu'il noie la mine (grâce à la clé prise sur le corps de Davaëorn). En sortant de la mine, les mineurs vous remercieront de les avoir libérés (vous gagnerez 2.000 points d'expérience et 2 points de réputation) et vous passerez au chapitre suivant.

SAUVEGARDE **La mine noyée**

IL FAUT TOUT FOUILLER.



CHAPITRE 5

RÉGION NN

La destruction de la mine des bandits et la mort de Davaëorn déclenchent le chapitre 5 et vous pouvez enfin vous rendre à la ville de Baldur's Gate dont les portes sont maintenant ouvertes. Aussitôt dit, aussitôt fait : rendez-vous à la région NN et traversez le pont. Dites au garde qui en contrôle l'accès **(NN,1)** que vous venez de Château-Suif : il appellera son chef La Balafre. Répondez à La Balafre par les phrases 2, 2 et 2 pour accepter la mission qu'il vous confie. Parlez ensuite au nain Quayle qui se tient près des portes **(NN,2)** si vous voulez l'engager dans votre équipe. Avant d'entrer dans Baldur's Gate, nous allons visiter la région au nord-est : vous verrez, ce sera rapide.

RÉGION OO

Il n'y a rien de bien intéressant sur cette carte excepté une petite quête.

Quête 92, Wenric : parlez avec le fermier Wenric **(OO1)** qui vous demandera d'éliminer les zombies qui hantent la région. Faites alors le tour de la région OO en tuant **tous** les zombies qui s'y trouvent puis revenez voir Wenric pour gagner 800 points d'expérience et 150 pièces d'or.

Quand on arrive en ville

Voilà, vous pouvez enfin entrer dans Baldur's Gate en revenant sur la carte NN et en passant les portes de la ville (**NN5**). La ville est divisée en neuf quartiers communiquant entre eux. Il est parfois nécessaire de passer d'un quartier à l'autre par la bonne ruelle pour rejoindre certaines zones à cause des murs de séparation qui coupent certains quartiers en deux. Il y aussi de nombreuses plaques d'égout dans la ville qui vous permettront de rejoindre les égouts. Enfin, je vous conseille fortement de visiter entièrement la ville dans ce chapitre 5 car ce sera beaucoup plus difficile par la suite.

Voyons donc ce que cette ville nous réserve comme quêtes.

QUAYLE

Classe : Clerc Niv.6/Illusionniste Niv. 5
Expérience : 27589/55000, 25789/55000
Race : Gnome
Alignement : Chaotique Neutre
Sexe : Mâle
Points de vie : 24
Force : 8
Dextérité : 15
Constitution : 11
Intelligence : 17
Sagesse : 10
Charisme : 6

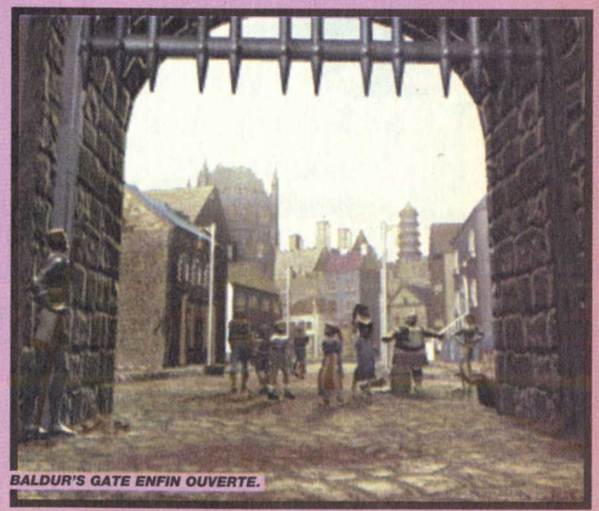
COMPÉTENCES
TACO : 18
Nombre d'attaques : 1
Connaissances : 28
Résistance à la magie : 0
Niveau pour repousser les morts vivants : 6

JETS DE SAUVEGARDE
Paralysie/Poison/Mort : 9
Sceptres/Bâtons/Baguette : 11
Pétrification/Métamorphose : 12
Souffle : 15
Sorts : 12

COMPÉTENCES MARTIALES
Armes contondantes : +
Armes à pointes : +
Armes à projectiles : +

BONUS DE CARACTÉRISTIQUE
Toucher : 0
Dégâts : 0
Enfoncer : 8
Poids autorisé : 50
Classe d'armure : -1
Ajustement projectiles : 0
Ajustement réaction : 0
Points de vie/Niveau : 0
Apprentissage des sorts : 75%
Réaction : -5

SAUVEGARDE **Aux portes de Baldur**


BALDUR'S GATE ENFIN OUVERTE.

QUARTIER 1

1 : Auberge.
2 : Magasin de Silence : Silence est un personnage très discret. On peut y dormir (même si on est hors-la-loi) et acheter des objets intéressants (il vend une cape de protection). Il y a aussi quelques objets à subtiliser dans les rayonnages.
3 : Auberge du Chant de l'Elfe : voir quête 96. Au premier étage se trouvent Alyth la gérante de l'auberge (on peut lui parler pour se renseigner ou pour dormir), un marchand qui vend des objets intéressants et Cyrdemac (voir quête 113).
4 : La maison d'Arkion. Quête 93.
5 : Le bazar de Maltz. On y trouve des objets sans importance.
6 : Une maison d'habitant où l'on peut voler quelques objets.
7 : La boutique des Objets Magiques : la meilleure de toute la région. Il est possible de monter au second étage par le grand escalier (pas le petit à côté du vendeur) sur le côté droit. Il y a, au premier étage, un groupe de quatre magiciens que l'on peut tuer si l'on agit vite avant qu'ils ne partent (envoyez un voleur caché dans l'ombre pour les repérer et invoquez des créatures pour les attaquer). Par contre, ces magiciens vous attaqueront automatiquement (après une discussion houleuse) si Xzar et Montaron ne sont pas dans votre groupe.
8 : Niklos : voir la quête 94.
9 : La Guilde (des voleurs) : voir la quête 94. C'est **très important** de visiter ce bâtiment car on trouve dans l'une des caisses un livre qui permet d'augmenter de façon définitive la dextérité d'un membre de l'équipe.
10 : La Guilde (des voleurs), deuxième entrée.
11 : L'auberge.
12 : La Guilde (des voleurs), troisième entrée.
13 : La Guilde (des voleurs), quatrième entrée.
14 : Une maison d'habitant où l'on peut voler quelques objets.
15 : Bazar d'Aello la chance : il vend des potions qui ne sont pas bonnes (elles n'ont pas les effets escomptés et peuvent même vous être néfastes) et des parchemins maudits. À éviter.
16 : Porte de Baldur's Gate : sortie de la ville.
17 : Entrée d'égout (une parmi d'autres...).

Quête 93, Arkion : entrez dans la maison d'Arkion **(Baldur1,4)** après avoir déverrouillé la porte. Celui-ci vous demandera de lui ramener un corps qui se trouve dans les égouts. Descendez dans les égouts par l'une des nombreuses grilles se trouvant dans la rue **(Baldur1,17)** et rendez-vous à l'endroit où les corps sont englués dans de la toile d'araignée **(Egouts1,1)**. Fouillez les cocons pour prendre les divers objets et surtout le corps d'un homme. Ramenez-le à Arkion **(Baldur1,4)** pour obtenir 250 pièces d'or et 1.800 points d'expérience. Ne tuez pas Arkion tout de suite : voir quête 108.

Puisqu'on doit descendre dans les égouts pour cette quête, c'est l'occasion de découvrir ce qu'on peut trouver dans ces bas-fonds.

Égouts 1

1 : Corps prisonnier des cocons : voir quête 93.
2 : Passage vers les Égouts 2.
3 : Passage vers les Égouts 2.
4 : Passage vers le bordel «Les Caves Souterraines».
5 : Ogre-mage : voir l'histoire principale (l'enquête chez les marchands).

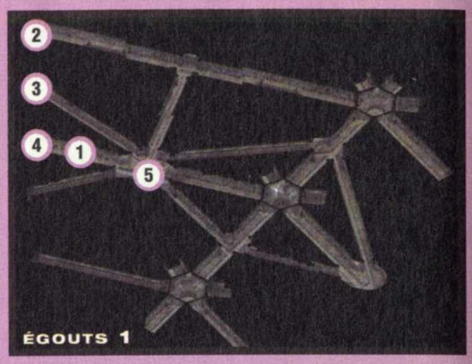
Égouts 2

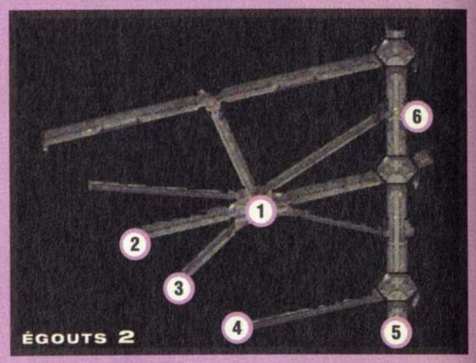
1 : Groupe de Kobolts vindicatifs.
2 : Passage vers les Égouts 3.
3 : Passage vers les Égouts 3.
4 : Passage vers le bordel «Les Caves Souterraines».
5 : Passage vers les Égouts 1.
6 : Passage vers les Égouts 1.

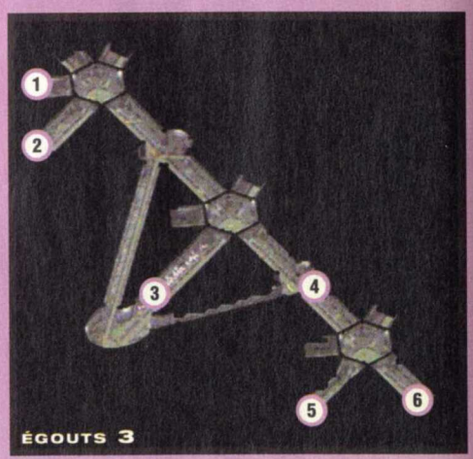
Égouts 3

1 : Passage vers le Trône de Fer.
2 : Passage vers le bordel «Les Caves Souterraines».
3 : Repaire d'araignées.
4 : «Roi des égouts» vindicatif.
5 : Passage vers les Égouts 2.
6 : Passage vers les Égouts 2.

Quête 94, Niklos : ce personnage se trouve près de l'auberge du Chant de l'Elfe **(Baldur1,8)** et il vous propose cinquante pièces d'or pour voir son patron. Acceptez l'argent puis suivez-le dans la maison de la Guilde **(Baldur1, 9)**. Dites au garde le mot de passe «FAFHRD» que vous a indiqué Niklos puis entrez dans la pièce à côté et passez la porte. Entrez dans la grande pièce en face et parlez avec Alatos en lui disant les phrases 2, 1, 2 et 1 pour accepter la mission (vous avez dix jours pour la remplir). Avant de partir, vous pouvez aussi parler avec Husam qui se trouve dans l'une des pièces à côté car il sait énormément de choses sur le Trône de fer. Il y a aussi Narlem Marcheombre dans la pièce à côté qui vous mettra sur la quête 95. Vous trouverez aussi dans la Guilde la voleuse Lis Noire qui vend de nombreux objets. Il y a enfin un livre magique qui augmentera de +1 point la dextérité de celui qui le lira : ce livre est caché dans un baril dans le débarras (là où se tient Lis Noir) à droite de l'escalier que l'on ne peut descendre (tout du moins pour l'instant...)
Bien, revenons à la mission d'Altos : rendez-vous dans la maison d'Obéran **(Baldur3,12)**. Montez au deuxième étage sans parler aux serviteurs et tuez les trois sœurs (évitez de tuer les serviteurs, sinon vous perdrez de la réputation). Les trois objets de la mission (la statuette, le fragment et le livre) se trouvent dans une commode dans la chambre au sud. Vous pouvez aussi tuer Obéran qui se trouve au premier étage de la maison. Revenez ensuite voir Alatos **(Baldur1,9)** : vous gagnerez 4.000 points d'expérience mais Resar le magicien vous attaquera, alors tuez-le (Alatos n'y verra pas d'inconvénients et vous acceptera de toute façon dans la Guilde des voleurs).







SAUVEGARDE **Niklos guilde voleur**

Quête 95, Narlen Marchombre : il faut avoir commencé la quête précédente avec Niklos pour entrer dans la Guilde (ou tout du moins connaître le mot de passe «FAFHRED»). Narlen ne vous proposera cette quête que s'il y a un voleur dans votre équipe. Approchez de Narlen qui se trouve dans la pièce à côté de celle où se trouvait Alatos et il vous parlera : dites-lui les phrases 2 et 1. Rendez-vous ensuite dans le quartier 2, mais évitez les environs de l'auberge de l'Esturgeon Sautillant **(Baldur2,7)** en faisant attendre votre équipe dans la ruelle nord **(Baldur2,8)**, par exemple. Attendez qu'il fasse nuit (entre 8 heures du soir et 4 heures du matin) et envoyez **uniquement** votre voleur devant l'entrée de

ALORA

Classe : Voleur Niveau 6
Expérience : 20115/40000
Race : Petite personne
Alignement : Chaotique Bon
Sexe : Femelle
Points de vie : 19
Force : 8
Dextérité : 19
Constitution : 12
Intelligence : 14
Sagesse : 7
Charisme : 10

COMPÉTENCES
TACO : 18
Nombre d'attaques : 1
Connaissances : 8
Résistance à la magie : 0
Crochetage serrures : 100%
Furtivité : 40%
Détection de pièges : 20 %
Vol à la tire : 100 %
Dégâts d'attaque sournoise : x3

JETS DE SAUVEGARDE
Paralysie/Poison/Mort : 12
Sceptres/Bâtons/Baguette : 12
Pétrification/Métamorphose : 11
Souffle : 15
Sorts : 13

COMPÉTENCES MARTIALES
Armes à projectiles : +
Arc : +

MODIFICATEURS DE CLASSE D'ARMURE
Projectile : -1
Perforant : -1
Tranchant : -1

BONUS DE CARACTÉRISTIQUE
Toucher : 0
Dégâts : 0
Enfoncer : 8
Poids autorisé : 50
Classe d'armure : -4
Ajustement projectiles : +3
Ajustement réaction : +3
Points de vie/Niveau : 0
Réaction : 0

l'auberge **(Baldur2,7)** pour retrouver Narlen. Parlez-lui puis terminez la discussion mais ne faites plus rien : Narlen vous amène alors devant une maison à l'intérieur de laquelle il disparaît. Cachez-vous dans l'ombre (grâce à la touche spéciale «Furtivité» du voleur, bien sûr) et attendez : un garde finit par arriver. Dites alors la phrase 1 pour avertir Narlen puis rejoignez votre groupe et retournez dans la Guilde des voleurs **(Baldur1,9)**. Parlez à Narlen qui se trouve maintenant dans la grande salle centrale et remerciez-le avec la phrase 2 pour entreprendre une nouvelle quête. Narlen vous donne rendez-vous à l'auberge de la Lame et des Étoiles **(Baldur6,1)** : allez toujours de nuit à la rencontre de Narlen en plaçant votre groupe à l'écart de l'auberge et en n'envoyant que le voleur pour discuter avec lui. Suivez alors Narlen dans la maison de Gantolandant **(Baldur6,6)**, montez à l'étage et prenez la pierre Esseulite dans le coffre. Ramenez-la à Narlen à la Guilde des voleurs **(Baldur1,9)** pour gagner 4.000 points d'expérience. Note : si vous avez déjà pillé la maison de Gantolandant, vous pouvez quand même finir cette quête en rachetant la pierre au commerçant à qui vous l'avez vendue afin de la ramener tout de même à Narlen. Grâce à cette quête, vous faites partie de la Guilde des voleurs à vie (pour ce que cela change...).

Quête 96, Brevlik : discutez avec le froussard Brevlik qui se tient au centre de l'auberge en sélectionnant les phrases 1, 3, 4, 3, 2, 3 et 2 pour avoir comme mission le vol d'un télescope à la maison des Merveilles. Allez à ce musée **(Baldur5,5)** mais n'y entrez **qu'à la nuit tombée**. Vous rencontrerez la voleuse Alora : parlez-lui plusieurs fois de suite si vous voulez l'engager dans votre groupe (si vous n'avez toujours pas de voleur dans votre équipe, c'est le moment d'en recruter un). Utilisez alors un voleur pour couper l'alarme sur le présentoir du télescope et prenez-le (vous pouvez aussi fracturer les coffres à côté qui contiennent des pierres de valeur). Ramenez le télescope à Brevlik contre 500 pièces d'or, 5.500 points d'expérience et une baguette magique. Attention, vous devez remplir cette mission sans avoir tué un seul garde du musée.

QUARTIER 2

1 : En arrivant sur la carte, vous êtes accosté par Marek et Lothandre. Ce dernier vous enjoint d'arrêter vos agissements contre le Trône de Fer car sinon, il s'occupera de vous. Remerciez-le de son avertissement et laissez-le partir (phrases 2 et 2 donc). Cela déclenche la quête 101.
2 : Bazar : les objets en vente sont peu intéressants mais il y a de nombreuses choses à dérober dans les rayons, coffres, barils...
3 : Une maison d'habitant.
4 : Auberge de La Sirène Rougissante : à l'intérieur, il y a Larze, un ogre très costaud que vous pouvez combattre ou tromper (phrases 1 et 2) en lui laissant croire que vous n'êtes pas la personne qu'il recherche (c'est plus drôle mais cela ne rapporte que 900 points d'expérience alors que la mort de Larze permet de gagner 2.000 points d'expérience et de prendre ces objets dont une paire de gantelets). Il y a une salle de jeu au seconde étage de l'auberge. Enfin, au rez-de-chaussée se trouve une porte qui mène au bordel «Les Caves Souterraines» (à visiter plus tard).
5 : Une maison d'habitant où l'on peut voler quelques objets.
6 : Brielbara : voir quête 98.
7 : Auberge de l'Esturgeon Sautillant. Voir la quête 97. Vous trouverez aussi à l'étage M. Lombre qui est le roi du «parler pour ne rien dire» : aucun intérêt.
8 : Lieu pratique pour attendre pendant un cambriolage : voir quête 95.

Quête 97, Lusselyn : Lusselyn est un client saoul **(Baldur2,7)** qui pariera que vous ne pouvez tuer des «limons et de la vase». Le limon et la vase dont il parle ne sont autres qu'une Gelée Moutarde qui a élu domicile dans la chambre nord-ouest au premier étage de l'auberge. Éliminez-la, et revenez voir Lusselyn qui ne tiendra pas sa promesse.

Quête 98, Brielbara : parlez à cette femme qui attend dans la rue **(Baldur2,6)** et elle vous apprendra que l'un des membres de votre équipe à un enfant et qu'il va mourir de la main du magicien Yago. Acceptez d'aider le membre de votre équipe qui est père de l'enfant et allez à l'auberge de la Lanterne Assourdie **(Baldur4,15)**. Descendez au pont 2 et tuez le magicien Yago afin de prendre le livre qu'il avait sur lui. Retournez ensuite voir Brielbara à l'auberge de l'Esturgeon Sautillant **(Baldur2,7)** et donnez-lui le livre pour gagner mille points d'expérience et un point de réputation.

QUARTIER 3

1 : Une maison d'habitant où l'on peut voler quelques objets.
2 : Une maison d'habitant où l'on peut voler quelques objets.
3 : Une maison d'habitant où l'on peut voler quelques objets.
4 : Dabron Sashenstar : voir la quête 99.
5 : Dame Hannah : voir la quête 100.
6 : Une maison d'habitant où l'on peut voler quelques objets.
7 : Magasin de volailles : en entrant dans ce magasin, vous serez attaqué par une armée de volatiles enragés : les plumes vont voler !
8 : Lothandre : voir quête 101.
9 : Tente du Diseur de bonne aventure (devin) : voir quête 101. Ce devin peut répondre à une question par jour.
10 : Tentes de jeu : si vous pensez avoir de la chance, mettez en jeu quelques pièces d'or. Si l'un de vos magiciens connaît le sort de chance, cela peut vous aider.
11 : Manoir de Felonius Gist : voir la quête 115.
12 : Maison d'Obéran : voir quête 94.
13 : Maison de Nadine : voir quête 102.
14 : Une maison d'habitant où l'on peut voler quelques objets (intéressants).
15 : Taverne de Drakon.

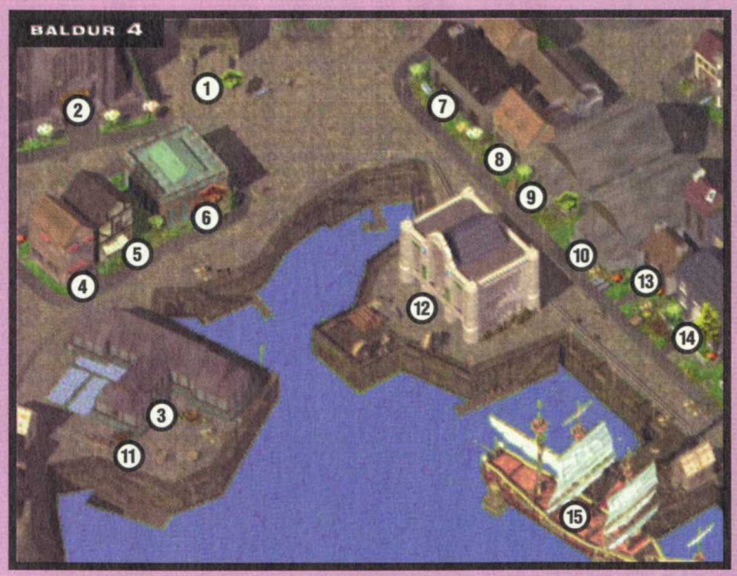
Quête 99, Dabron Sashenstar : Dabron attend près de la porte intérieure **(Baldur3,4)**. C'est le frère d'Aldeth, l'un des chasseurs que je vous ai conseillé de tuer précédemment (quête 84) et il veut venger son frère. Cela tombe bien, car il possède une arbalète magique excellente qui sera du plus bel effet dans votre équipement : tuez-le aussi !

Quête 100, Dame Hannah : cette dame se tient dans la rue. Dites-lui les phrases 1 et 2 et elle vous informera du sort d'une nymphe retenue prisonnière par le mage Ragevite (voir aussi quête 110). Rendez-vous dans la maison de Ragevite **(Baldur5,4)** et discutez avec le magicien en choisissant les phrases 2, 2, 1 et 2 pour qu'il libère la nymphe : vous obtenez 2.000 points d'expérience et des cheveux de Nymphe. Tuez ensuite Ragevite pour gagner rien que 200 points d'expérience supplémentaires et ses objets magiques. Allez ensuite à la boutique Objets Magiques **(Baldur1,7)** et parlez au vendeur Toubazar Drin en sélectionnant les phrases 2 et 3 : il transforme les cheveux de Nymphe en une superbe cape magique (qui peut en outre ensorceler quelqu'un) !

Quête 101, Lothandre : vous rencontrerez Lothandre (après avoir vu son ami Marek **(Baldur2,1)**), près du marché **(Baldur3,8)**. Dites-lui les phrases 2, 2 et 3 et suivez-le. Reparlez-lui et entrez dans la tente du devin **(Baldur3,9)**. Payez la somme demandée par le devin et posez-lui la question 3 pour savoir comment aider Lothandre. Le devin vous renvoie vers Jalantha Mistmyr d'Umberlie. Sortez de la tente et reparlez à Lothandre : il vous donne rendez-vous dans l'auberge de la Lame et des Étoiles. Pour l'instant, allez au temple d'Umberlie **(Baldur4,3)** et demandez à voir la grande prêtresse Jalantha (faites un don de cinquante pièces d'or pour convaincre la servante). Jalantha viendra alors vous voir : dites-lui que vous avez besoin de ses services pour un compagnon (phrase 2). Jalantha vous propose un marché : rapportez le livre de Tymora et elle vous aidera. Acceptez et rendez-vous au temple de Tymora (connu sous le nom de Manoir de la dame) qui se trouve dans le quartier nord-ouest **(Baldur5,1)**. Parlez à Chanthalas Ulbright et demandez-lui le livre : s'il refuse de vous le donner (c'est en partie aléatoire et cela dépend de votre charisme et de votre réputation), achetez-le-lui pour 500 pièces d'or. Ce livre est l'un des fameux objets magiques qui augmentent la caractéristique d'un personnage de 1 point de façon permanente (c'est la sagesse, cette fois-ci). Ramenez le livre à Jalantha **(Baldur4,3)** et dites-lui la phrase 2 pour qu'elle vous donne le parchemin en échange du livre (au fait, ne vous souciez pas du livre remis à Jalantha, on le récupérera bientôt : voir quête 107). Allez ensuite à l'auberge de la Lame et des Étoiles **(Baldur6,1)** et montez au premier étage pour remettre le parchemin à Lothandre en échange d'une dose d'antidote (vous pouvez ensuite tuer Lothandre : cela rapporte 4.000 points d'expérience !). Rendez-vous ensuite à l'auberge de la Sirène Rougissante **(Baldur2,4)** et montez au premier étage. Tuez Marek et prenez sa bouteille contenant dix doses d'antidote : faites-la boire une fois à tous les membres de votre équipe pour les guérir de l'empoisonnement.

Guéri de l'empoisonnement

Quête 102, Nadine : Nadine attend dans sa maison et elle s'inquiète pour son fils Euric qui traîne dehors. Elle vous remet une amulette qu'elle vous charge de lui donner. Vous pouvez soit garder l'amulette, soit la vendre (vous devez déjà en avoir plusieurs comme celle-là sur votre groupe), soit la ramener véritablement au garçon Euric qui se trouve dans l'auberge au sud de la ville **(Baldur6,12)** pour gagner 1.100 points d'expérience.



QUARTIER 4

1 : Entillis Fulsom : dites-lui la phrase 1 pour qu'il vous renseigne.
2 : Le Trône de Fer : voir l'histoire principale plus loin (l'enquête chez les marchands).
3 : Maison de la reine des Eaux : voir quête 101.
4 : Une maison d'habitant où l'on peut voler quelques objets.
5 : Une maison d'habitant où l'on peut voler quelques objets.
6 : Une maison remplie d'ogres-mages à tuer : gros combat.
7 : Taverne de Jopalin : l'endroit favori des marins à terre.
8 : Maison de Cordyr : quête 106.
9 : Entrepôt : à peine entrerez-vous dans cet entrepôt que Nivek viendra vers vous paniqué car il y a un Basilic supérieur en liberté dans le bâtiment. Tuez ce Basilic en vous protégeant par des squelettes en première ligne.
10 : Entrepôt : voir quête 104. Il y a aussi divers objets sympathiques (des fioles) à voler dans les caisses.
11 : Coffre contenant des bracelets : voir quête 104.
12 : Maison du Maître du port : voir le chapitre 7 (personnage à ne pas tuer !).
13 : Maison d'habitant : à l'intérieur, vous trouverez la sirène Larriaz qui a tué tous les hommes dans la maison car ils l'avaient capturée. Quoi que vous disiez, Larriaz mourra, alors tuez-la : cela vous rapportera 30 points d'expérience (je sais, pas de quoi être fier).
14 : Maison de Ghorak : voir quête 105.
15 : Taverne de la Lanterne Assourdie : cette taverne est construite dans un navire à quatre ponts. Vous pourrez dormir au premier pont, entreprendre la quête 103 au pont -1 et la quête 98 au pont -2. Le pont -3 n'est qu'une cale.

Quête 103, Desreta : au pont -1 du navire/taverne la Lanterne Assourdie **(Baldur4,15)**, vous tomberez sur Desreta. Dites-lui les phrases 2 et 2 pour qu'elle vous attaque. Tuez-la ainsi que Vaï-Va qui se trouve derrière elle : il y a d'**excellents** objets magiques à récupérer sur leurs cadavres (et puis cela rapporte 3.600 points d'expérience).

Quête 104, Noralee : Noralee se trouve à l'intérieur de l'Entrepôt sud **(Baldur4, 10)** et vous demande de lui ramener ses gantelets qu'elle a perdus sur le port. Ces gantelets se trouvent dans une grande caisse près de la Maison de la reine des Eaux **(Baldur4,11).** Vous pouvez les ramener à Noralee pour gagner mille points d'expérience, un point de réputation et deux potions d'infravision (c'est bien) ou bien garder ces gantelets pour vous (c'est mieux).

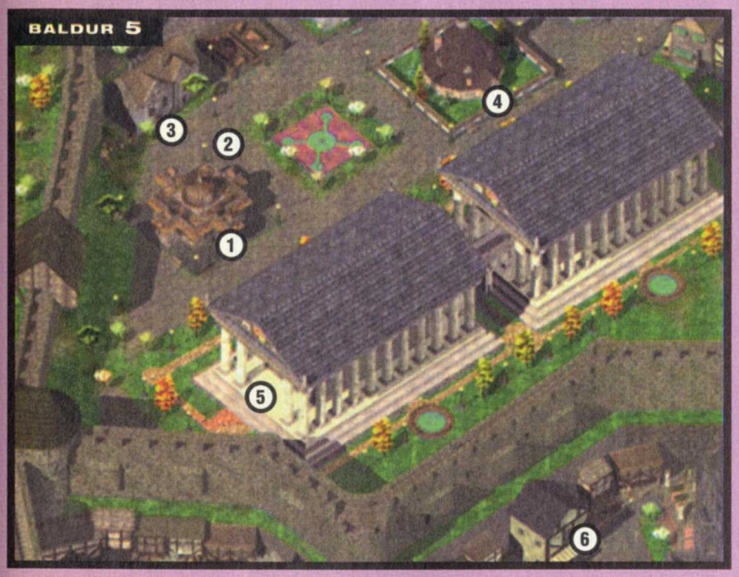
Quête 105, Ghorak : les habitants de Baldur's Gate ont dû vous parler de ce Ghorak qui a été victime d'un noir destin. Vous le trouverez dans sa maison près des quais **(Baldur4,14)**. Parlez-lui et dites-lui que vous l'aiderez. Allez ensuite prendre le crâne de son frère Kereph, caché derrière un tableau au premier étage de l'auberge des Trois Vieilles Chopes **(Baldur7,13)** et amenez-le à Agnasia, au Manoir de la dame **(Baldur5,1)** : cela donne mille points d'expérience et un point de réputation. Vous pouvez ensuite revenir voir Ghorak **(Baldur4,14)** qui sera alors guéri mais cela ne vous rapportera rien de plus.

LES OGRE-MAGES.

Quête 106, Cordyr : si le groupe a une réputation mauvaise ou moyenne, Cordyr leur demandera de tuer la sirène Sil. Celle-ci se trouve dans la région du phare, défendant l'entrée de la grotte au trésor **(EE4)**. Si vous revenez le voir après cette requête, il vous donnera un parchemin et mille points d'expérience. Si vous aviez déjà tué Sil (ce qui est fort probable) ou si votre réputation est élevée, il n'y a rien à faire avec Cordyr, à part le voler (il a deux parchemins de magie sur lui, mais pas des plus rares).

QUARTIER 5

1 : La maison de la Dame : voir quête 101, 105, 107.
2 : Varci Cornhurlante : voir quête 107.
3 : La maison de Tremain Belde'ar : voir quête 107.
4 : La maison de Ragevite : voir quête 100.
5 : Maison des merveilles : voir quête 96. À l'intérieur, vous trouverez Be'land qui vous prendra pour un pigeon car il voudra vous faire payer l'entrée du musé qui est en fait ouvert au public (refusez, bien sûr). Plus loin, parlez au guide Brathlen : il vous fera visiter le musée et vous pourrez lui poser des questions à la fin de la visite. Vous pourrez aussi discuter avec le prêtre de Gond (dans la deuxième partie du musée) qui peut vous soigner. Il y a enfin le barde Forthel Auguste (il est aussi dans la deuxième partie du musée) qui vous demandera de l'inspirer : répondez-lui par les phrases 2, 2, 2 et 4 pour gagner quatre pièces d'or : bof...
6 : Maison de Fenten : Fenten vous paiera toutes les têtes de Ankhegs que vous lui ramènerez. On trouve surtout ces Ankhegs dans la région GG.



Quête 107, Tremain Belde'ar : l'enfant Varci Cornhurlante vous alpaguera dans la rue **(Baldur5,2)** et vous demandera de l'aider. Acceptez et il vous conduira à la maison de Tremain Belde'ar **(Baldur5,3)**. Répondez à Belde'ar par la phrase 3 afin de l'aider et rendez-vous à la Maison de la reine des Eaux **(Baldur4,3)**. Parlez avec Jalantha et demandez le corps de l'enfant. Payez-le 2.000 pièces d'or ou tuez Jalantha, qui commence à devenir sérieusement énervante, si vous avez déjà fait la quête 101 : vous trouverez de toute façon le corps de l'enfant en fouillant son cadavre. Ramenez la dépouille de l'enfant à Tremaib Belde'ar et parlez-lui une seconde fois quand il aura le corps pour lui faire lancer sa formule magique. Parlez ensuite à Varci qui se tient à côté pour avoir 2.000 pièces d'or (un remboursement, hé hé), 5.000 points d'expérience et un grand bouclier doré excellent.

Remarque : dès que vous avez entrepris les quêtes 101 et 107, tuez Jalantha pour récupérer le livre de la sagesse qui permet d'augmenter cette caractéristique de 1 point.

QUARTIER 6

1 : Auberge de la Lame et des Étoiles : voir quête 109. Vous trouverez aussi Shaella : discutez avec elle en choisissant les phrases 1, 1, 1, 1, 2 et 1 et elle vous enverra chercher un livre, mais c'est une quête qui n'existe pas. D'ailleurs, reparlez-lui ensuite en sélectionnant les phrases 1 et 2 pour vous en assurer (il faut dire que si vous écoutez ce qu'elle vous dit, il est normal que vous ne trouviez rien). À côté de Shaella se tient Elkart : voir quête 86. Au premier étage de l'auberge, vous aurez la possibilité de parler avec Erable Saule Trembotte qui pourra vous renseigner sur la ville mais qui disparaîtra à la moindre allusion à son nom et aux arbres. Enfin, au dernier étage, il y a un noble, Reginal Longue Dent Worthington III qui parle pour ne rien dire.

2 : Nikolaï le compteur : demandez qu'il vous raconte toute, TOUTE, l'histoire de Baldur, et vous en apprendrez beaucoup sans dépenser un sou.

3 : La maison de Nymphré : voir quête 108.

4 : Bazar : on peut y acheter différentes potions.

5 : Maison d'habitant : vous tomberez sur Takex et sa bande de voleurs qui pillent la maison. Vous pouvez les laisser partir ou les tuer mais c'est mieux de choisir la seconde option car ils ont un bon équipement.

6 : Maison de Gantolandant : Gantolandant dort au premier étage. Si vous lui parlez et que vous décidez de le menacer, il se réveillera et se battra comme un forcené. Sa mort vous rapportera 1.200 points d'expérience et son épée magique (il y a une pierre d'une très grande valeur dans le coffre à côté de lui mais elle sert à résoudre la quête 95). On peut aussi parler à Gantolandant et miauler pour le faire se rendormir tout simplement mais alors, adieu points d'expérience, épée etc.

7 : Une maison d'habitant où l'on peut voler quelques objets.

8 : Une maison d'habitant où l'on peut voler quelques objets.

9 : Une maison d'habitant où l'on peut voler quelques objets.

10 : Bazar : on peut y acheter différentes potions.

11 : Entrepôt : divers objets à voler.

12 : Auberge : voir quête 102. Vous trouverez aussi Sanadal Gwist au premier étage qui vous parlera (dites-lui les phrases 1, 1, 1 et 1) de deux membres de sa famille (Sahnk et Carbos) qui ont mal tourné.

LA MAISON DE LA DAME.

Quête 108, Nemphré : la magicienne Nemphré **(Baldur6,3)** vous demande de lui ramener une amulette en possession d'Arkion. Allez chez ce dernier **(Baldur1,4)** pour le tuer afin de prendre l'amulette Héliotrope**.** Vous gagnerez mille points d'expérience et un parchemin en ramenant l'amulette à Nemphré. On peut la tuer ensuite.

Quête 109, G'axir l'augure : G'axir se la coule douce à l'auberge de la Lame et des Étoiles. Il veut une gemme sphène : cherchez dans la ville de Baldur et vous en trouverez une car cette gemme est assez courante. Vous pouvez aussi faire le tour des endroits où vous avez vendu des objets (bazar, auberge..) : vous y avez peut-être déjà vendu ce type de gemme que vous pourrez alors racheter. Vous obtiendrez mille points d'expérience en ramenant cette pierre à G'axir.

QUARTIER 7

1 : Maison de Ramazith : voir quête 110.
2 : Pétrine : voir quête 111.
3 : Maison de Bheren : voir quête 111.
4 : Une maison d'habitant où l'on peut voler quelques objets.
5 : Maison de Rinnie : voir quête 112.
6 : Temple de Heaum : pour se soigner et acquérir des potions.
7 : Maison de Drelik et Jardak : tuez ces deux personnages puissants pour obtenir près de 5.000 points d'expérience et leurs objets magiques (Jardak possède un excellent casque).
8 : Une maison d'habitant où l'on peut voler quelques objets.
9 : Une maison d'habitant où l'on peut voler quelques objets.
10 : Une maison d'habitant où l'on peut voler quelques objets.
11 : Une maison d'habitant où l'on peut voler des objets.
12 : Palais ducal : voir chapitre 7.
13 : Auberge des Trois Vieilles Chopes : voir quête 105. Vous y trouverez les clients Shep et Bellamy qui sont très moqueurs. Ithlyl la tenancière se trouve au premier étage mais elle n'a rien à dire. Au deuxième étage, vous devrez faire la quête 113.

Quête 110, Ramazith : le magicien Ramazith attend à l'extérieur de sa maison **(Baldur 7,1)**. Discutez avez lui en choisissant les phrases 1, 2, 3 et 2 puis rendez-vous à la maison du magicien Ragevite **(Baldur5,4)**. Dites-lui que vous venez reprendre la nymphe à la demande de Ramazith puis tuez-le. Parlez ensuite à Abela la nymphe et refusez de l'aider : Abela devient alors un objet de votre inventaire. Ramenez-la à Ramazith **(Baldur 7,1)** qui se trouve maintenant dans sa maison et parlez à ce dernier : il vous récompense avec des bracelets (un bug du jeu fait qu'on ne reçoit quasiment jamais ces bracelets). Reparlez ensuite à Ramazith et demandez-lui avec conviction de libérer la nymphe : il s'énerve et vous n'avez plus qu'à le tuer (il possède de nombreux objets magiques sympathiques). Parlez ensuite à la nymphe pour la libérer afin d'obtenir 2.000 autres points d'expérience. Visitez maintenant la maison de Ramazith en montant l'escalier en colimaçon au centre de la pièce : au dernier étage, dans une des bibliothèques, se trouve un de ces fameux livres qui augmentent la caractéristique d'un personnage de 1 point de façon définitive (l'intelligence, cette fois-ci). Il y a aussi de nombreux autres objets à prendre. Remarque : si vous avez déjà fait la quête 100 et libéré la nymphe, vous pouvez toujours aller voir Ramazith pour le tuer afin d'obtenir ses objets magiques et le livre.

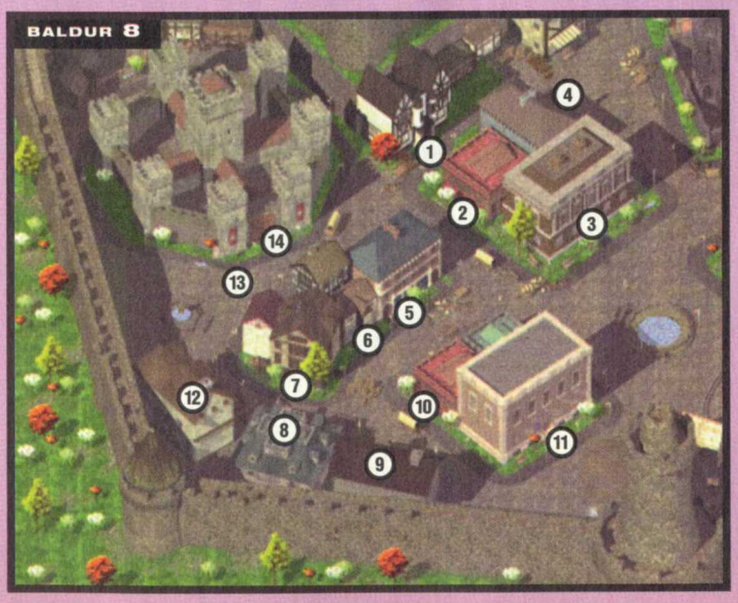
Quête 111, Pétrine : Pétrine la gamine **(Baldur7,2)** traîne dans la rue. Elle vous demande de lui ramener l'anneau de son chat qui est chez son oncle Bheren. La maison de Bheren se trouve juste à côté **(Baldur7,3)** et l'anneau de Peau d'Ange se trouve dans un coffre au premier étage. Ramenez cet anneau à Pétrine pour obtenir 500 points d'expérience. Vous pouvez aussi, pendant que vous y êtes, faire un vol à la tire sur Bheren car il possède une cape de protection. Remarque : si au contraire, votre groupe à une mauvaise réputation, vous pourrez tuer le chat (qui se trouve au premier étage de la maison de Bheren) et Bheren vous récompensera en vous donnant sa cape de protection.

Quête 112, Rinnie : ce barde que vous trouverez dans sa maison **(Baldur7,4)** souhaite que vous lui rameniez un livre sur une Licorne. Sortez de la ville de Baldur's Gate et allez à l'auberge de Brasamical **(D2)**. Parlez à l'aubergiste Bentley Ombremiroir : il vend le livre Histoire de la Licorne pour une pièce d'or. Ramenez le livre à Rinnie pour obtenir 900 points d'expérience et un parchemin.

Quête 113, La Dame : au second étage de l'auberge des Trois Vielles Chopes **(Baldur7,13)** se repose une dame fort ennuyée car elle est victime d'un chantage. Dites-lui les phrases 1, 3, 3 et 1 pour accepter de l'aider puis rendez-vous à l'auberge du Chant de l'Elfe **(Baldur1,3)** et montez au premier étage. Tuez Cyrdemac (975 points d'expérience et une épée magique à la clé) puis revenez voir la dame **(Baldur7,13)** : elle vous apprend qu'elle ne peut pas payer les 4.000 pièces d'or prévues. Très bien : faites-la chanter (réponse 3). Vous pouvez maintenant revenir toutes les semaines pour récupérer 500 pièces d'or mais votre réputation baissera d'un point (il fallait s'y attendre). Encore plus drôle : si vous laissez passer dix jours, la dame disparaîtra et vous trouverez son protecteur, Tor Lobo, que vous pourrez tuer pour 650 points d'expérience. Et pour finir dans le sordide : vous pouvez voler la dame en prenant le gros trésor qui se trouve dans la grande armoire de sa chambre !

QUARTIER 8

1 : La vieille auberge : cette auberge est infestée de Limons verts que vous devez éliminer. Quoi que vous fassiez, le serveur et quelques clients mourront de toute façon (les sorts de neutralisation du poison et de soins ne marcheront pas sur ceux qui sont déjà malades). Certains clients vous apprendront que c'est un coup de Ramazith.
2 : Bazar : on y vend des armes sans intérêt.
3 : Les Sept Soleils : voir l'histoire principale plus loin (l'enquête chez les marchands).
4 : Bazar : on y vend des potions.
5 : Cette maison est l'objet du cambriolage de Wiwen et de ses hommes. Refusez de céder à son chantage et vous aurez droit à un petit combat. N'oubliez pas de prendre toutes les flèches sur les corps des archers et de fouiller toute la maison (premier étage compris)
6 : Une maison d'habitant où l'on peut voler quelques objets.
7 : Une maison d'habitant où l'on peut voler quelques objets.
8 : Maison du magicien Sunin : ce magicien n'aime pas les intrus et il attaquera aussitôt en invoquant ses sbires Maka et Joular. Ce combat rapporte 4.500 points d'expérience, sans compter les objets magiques que vous trouverez sur les corps **(Sunin possède un des meilleurs anneaux magiques que l'on puisse trouver dans le jeu : l'anneau des Arcanes !)**.
9 : Bazar : on y vend des armes sans intérêt.
10 : Bazar : on y vend des potions.
11 : Ligue des marchands : ligue passée sous le contrôle des Dopplegangers. Il est parfois impossible d'y entrer si l'on ne rencontre pas le patron de la ligue qui doit se tenir près de la porte de la maison. Vous devrez l'aider à tuer les Dopplegangers avec l'aide du chef des gardes de la maison.
12 : Auberge : en entrant



TIAX

Classe : Clerc Niv.5/Voleur Niv. 5
Expérience : 20361/27500, 20361/40000
Race : Gnome
Alignement : Chaotique Mauvais
Sexe : Mâle
Points de vie : 47
Force : 9
Dextérité : 16
Constitution : 16
Intelligence : 10
Sagesse : 13
Charisme : 9

COMPÉTENCES
TACO : 18
Nombre d'attaques : 1
Connaissances : 23
Crochetage des serrures : 55%
Furtivité : 45%
Détection des pièges : 50%
Vol à la tire : 45%
Dégâts d'attaques sournoises : x3
Niveau pour repousser les morts vivants : 5

JETS DE SAUVEGARDE
Paralysie/Poison/Mort : 9
Sceptres/Bâtons/Baguette : 12
Pétrification/Métamorphose : 11
Souffle : 15
Sorts : 13

COMPÉTENCES MARTIALES
Armes contondantes : +
Armes à pointes : +
Armes à projectiles : +

MODIFICATEURS DE CLASSE D'ARMURE
Projectile : +2
Perforant : +2

BONUS DE CARACTÉRISTIQUE
Toucher : 0
Dégâts : 0
Enfoncer : 9
Poids autorisé : 50
Classe d'armure : -2
Ajustement projectiles : +1
Ajustement réaction : +1
Points de vie/Niveau : +2
Réaction : -1

SORT DE PRÊTRE EN BONUS
Niveau 1 : +1

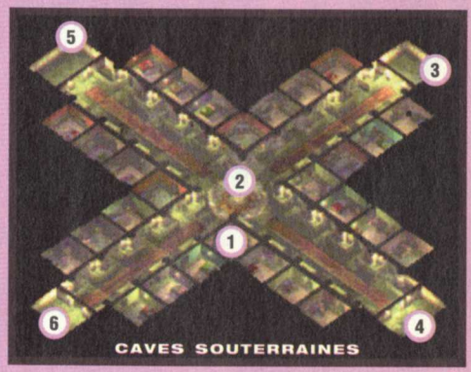
dans cette auberge, vous serez attaqué par Phandalyn le paladin si un membre de votre groupe a un alignement mauvais (à défaut, Phandalyn disparaîtra). Le problème, c'est que si vous vous défendez, vous risquez de perdre de la réputation. Pour le contourner, n'envoyez qu'un personnage bon dans l'auberge la première fois pour que Phandalyn disparaisse et faites venir ensuite le reste de l'équipe (bien sûr, c'est seulement dans le cas où vous voulez garder une bonne réputation). Il y a une salle de jeu au second étage de l'auberge.
13 : Tiax : un personnage que vous pouvez recruter dans votre groupe (phrase 1)
14 : Quartier général du Poing Enflammé : voir l'histoire principale (l'enquête chez les marchands).

QUARTIER 9

1 : Une maison d'habitant où l'on peut voler quelques objets.
2 : Maison de Quinn : voir quête 114.
3 : Maison de Degrodel : voir quête 115.
4 : Auberge du Heaume et de la Cape : voir quête 115. Si vous voulez un gros combat, parlez aussi au poivrot Gorpel Hind qui se tient au bar et dites-lui la phrase 2 : un groupe d'aventuriers dirigés par Gretek surgira alors dans l'auberge. Répondez à Gretek par la phrase 1 et faites parler vos épées...
5 : Maison de Louise et Laerta : voir quête 116.
6 : Une maison d'habitant où l'on peut voler quelques objets.
7 : Maison de Pheirkas : voir quête 117.
8 : Une maison d'habitant où l'on peut voler quelques objets.
9 : Propriété d'Entar Ecudargent : voir quête 86.
10 : Une maison d'habitant où l'on peut voler quelques objets.
11 : Auberge : on y rencontre les clients Connoly Finn (qui vous donnera de vagues renseignements) et Borinole Mann au premier étage (qui vous racontera une histoire, heu, intéressante ?).

Quête 114, Quinn : le pauvre Quinn que vous trouverez dans sa maison **(Baldur9,2)** vous demandera de retrouver la dépouille de son ami Nester tué par les Ankhegs. Allez dans la région NN, juste au nord de la maison de la sorcière **(NN4)**. La dague de Nester se trouve sur le cadavre d'un Ankheg que vous tuerez dans cette zone et Quinn vous récompensera de 950 points d'expérience si vous lui ramenez cette dague.

Quête 115, Degrodel : lorsque vous entrerez dans la maison de Degrodel **(Baldur9,3)**, vous serez attaqué par des Rôdeurs Invisibles et des Horreurs Casquées. C'est un dur combat, mais une fois que vous aurez éliminé cette menace, allez parler avec le magicien Degrodel qui se trouve dans la pièce nord-ouest. Dites-lui les phrases 3, 1, 2 et 2 pour accepter la mission et empocher les six parchemins contre la pétrification puis rendez-vous chez le collectionneur Felonius Gist **(Baldur3,11)**. Utilisez le parchemin sur la statue qui se trouve dans le coin nord-est puis discutez avec l'aventurier revenu à la vie en choisissant les phrases 1, 2, 2 et 2 : vous obtenez un parchemin (si vous préférez la manière forte, ramenez à la vie toutes les statues et parlez à l'aventurier dans le coin de manière arrogante : vous devrez alors combattre toute son équipe mais vous pourrez toujours prendre le parchemin sur son cadavre). Lisez le parchemin : la cachette est révélée sous forme d'énigme. La réponse est l'auberge le Heaume et la Cape (quel humour, ces programmeurs !) : allez dans cette auberge **(Baldur9,4)** et montez l'escalier qui se trouve au fond, près des cuisines, à côté du comptoir. Vous arrivez dans une grande chambre. Allez vers le tableau qui se trouve dans le coin nord-est et cliquez **au centre** du tableau (il n'y a que le centre du tableau qui soit actif) : cela déclenche un piège (qu'un voleur ne peut pas désactiver apparemment) et vous trouverez un coffre où se trouve le Heaume Baldurien (le meilleur casque du jeu). Sauvegardez puis revenez voir Degrodel : parlez-lui et il vous remettra 5.000 points d'expérience contre le Heaume. À ce moment-là, il vous conseille de partir car il a appelé ses gardes. Le but est alors de tuer Degrodel pour reprendre le casque et d'éliminer tous les gardes : c'est un combat très dur (si vous n'allez pas assez vite, Degrodel disparaît avec le Heaume) qu'il vaut mieux préparer à l'avance en invoquant des monstres et en lançant tous les sorts de bonus (cantique, hâte...) avant de parler à Degrodel. Au cas où vous n'arriveriez pas à gagner ce combat, laissez tomber la récompense de Dégrodel : reprenez votre sauvegarde et gardez tout simplement le Heaume pour vous. Vous devez maintenant récupérer aussi la Cape de Baldurien : elle se trouve dans le bordel de Baldur's Gate, surnommé les Caves Souterraines. On peut descendre au bordel par les égouts mais le plus rapide consiste à entrer dans l'auberge de la Sirène Rougissante **(Baldur2,4)** et de passer la porte qui se trouve dans son aile gauche. Une fois dans ce lieu de perdition, rejoignez Quesnash (celle dont parle le parchemin) dans la salle près du centre **(Caves Souterraines,1)** et dérobez-lui la cape avec un voleur (comme toujours : sauvegardez avant la tentative de vol à la tire).



CAVES SOUTERRAINES

Caves Souterraines
1 : Quesnash : voir quête 115.
2 : Slyhte et Krystin : voir chapitre 7.
3 : Sortie vers Égouts 3.
4 : Sortie vers l'auberge la Sirène Rougissante **(Baldur2,4)**.
5 : Sortie secrète (détectée par un voleur) vers Égouts 2.
6 : Sortie vers Égouts 1.

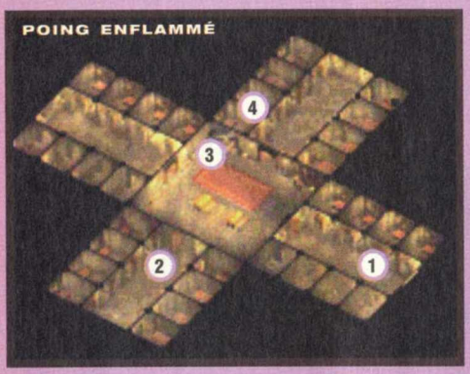
Quête 116, Croque-mitaine : entrez dans la maison près de l'auberge le Heaume et la Cape **(Baldur9,5)** et parlez aux deux enfants Louise et Laerta. Gervisse et Voltine apparaissent dans la maison : l'un d'eux est le Croque-mitaine. C'est en fait Gervisse que vous devez tuer (si vous avec un sort de détection du mal ou des alignements, vous l'identifierez sans problème) pour obtenir 900 points d'expérience. Parlez ensuite à Louis, Laerta et Voltine pour gagner encore mille points d'expérience, un parchemin et une baguette magique.

Quête 117, Pheirkas : dans la maison près du centre **(Baldur9,6)**, vous trouverez le nain Pheirkas qui vous demandera de lui ramener une cape. Allez à l'auberge de Feldpost à Bérégost **(E9)** et montez au premier étage. Algernon traîne dans les chambres : utilisez un voleur pour lui dérober la cape (c'est une cape de Charisme excellent, comme celle de la nymphe). Vous pouvez soit la garder soit la ramener à Pheirkas pour obtenir 200 pièces d'or et 300 points d'expérience (de toute façon, rien n'empêche de tuer Pheirkas ensuite pour reprendre la cape).

L'ENQUÊTE CHEZ LES MARCHANDS

La Balafre, rencontrée aux portes de la ville, vous a donc demandé d'enquêter sur la guilde des marchands les Sept

Soleils. Leur bâtiment se trouve dans le quartier sud-ouest **(Baldur8,3)**. Entrez et dites au gros marchand qui vous réceptionne les phrases 2 et 2. Une fois ce dernier parti, harcelez de questions l'un des deux marchands restants : ils finissent par se transformer en Dopplegangers. Tuez-les ainsi que ceux qui se trouvent au premier étage et celui qui est dans la cave. Dites à Jhasso, prisonnier dans la cave, les phrases 1 et 1 (fouillez aussi les coffres et le râtelier d'armes dans la cave). Allez ensuite au quartier général du Poing Enflammé **(Baldur8,14)** et ouvrez la grande porte pour entrer dans le château. Dites à La Balafre qui se trouve dans le hall d'entrée **(Poing Enflammé1)** la phrase 3 pour lui confirmer que vous avez détruit les Dopplegangers des Sept Soleils (ce qui vous rapporte 2.000 pièces d'or et 5.000 points d'expérience).

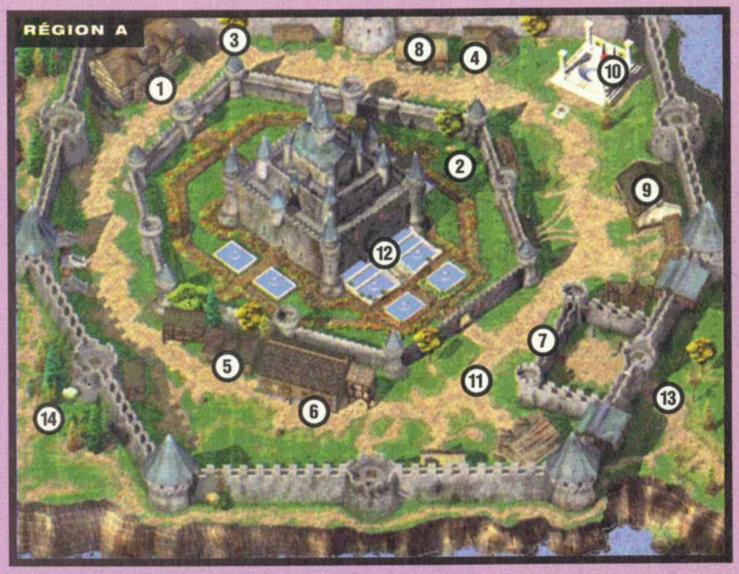


La Balafre vous propose une autre mission : dites-lui les phrases 2 et 2. Allez tuer l'ogre-mage dans les égouts **(Egouts1,5)** et revenez le voir pour lui dire les phrases 2 et 1 afin de gagner 2.000 points d'expérience et 1.000 pièces d'or. Avant de sortir du quartier général, vous pouvez faire la quête 118.

Quête 118, Fergus : Fergus se trouve dans l'aile ouest du château **(Poing Enflammé2)** et il veut un anneau de Peau d'Ange pour sa femme. On trouve ce genre d'anneau sur les monstres ou dans les coffres. Cherchez-en un aussi dans les boutiques : vous leur en avez peut-être déjà vendu un. Si vous lui en ramenez un, vous gagnerez 800 points d'expérience et 1 point de réputation.

Une fois dehors, parlez de nouveau à La Balafre pour qu'il vous introduise auprès du duc d'Eltan (ce n'est pas nécessaire mais faisons les choses dans les règles). Dites au duc les phrases 2, 2 et 1 puis allez au Trône de Fer **(Baldur4,2)**. Dites la phrase 2 au marchand Triadore paniqué, puis la phrase 4 au garde pour qu'il vous laisse tranquille (vous pouvez au contraire le tuer si vous préférez la manière forte, mais il faudra éviter de tuer les marchands qui se trouvent à côté car cela ferait baisser votre réputation). Pour info, juste à droite de l'entrée, il y a un escalier qui mène à la cave où se trouvent des coffres intéressants et une entrée secrète vers le bordel les Caves Souterraines (l'entrée est au fond à droite, dans le mur entre les deux rangées de fûts). Là aussi, vous pourrez éviter de combattre le garde si vous le souhaitez, en lui disant simplement que vous venez examiner les marchandises que vous avez achetées. Montez au premier étage et dites au garde Dra'Tan les phrases 2, 2 et 1 (ou tuez le garde et ses acolytes, si vous préférez, après avoir dit la phrase 1). Au second étage, évitez le combat avec les gardes en disant la phrase 1 ou tuez-les. Vous pouvez aussi interroger les marchands (phrases 1 et 2 avec Nortuaire, phrases 2 et 1 avec Tar).

SAUVEGARDE **Le trône de fer**



Montez au troisième étage : il y a Destus Gurn (phrase 2), un serveur (phrase 1), divers marchands (ne dites pas que vous venez de Cormyr) et des parchemins magiques à prendre dans les bibliothèques. Passez enfin au dernier étage : c'est là que les choses sérieuses vous attendent. Tuez tout le monde dans le hall et fouillez ensuite les corps afin de lire le parchemin. Lisez aussi les deux parchemins qui se trouvent sur le bureau dans la grande chambre du fond. Redescendez tous les étages, sortez du Trône de Fer et dites à Caedmon, le soldat du Poing Enflammé, les phrases 2 et 1.

Retournez au Poing Enflammé **(Baldur8,14)** et montez au premier étage par l'escalier **(Poing Enflammé3)** pour parler au duc d'Eltan. Dites-lui la phrase 3 et il vous remet un livre puis vous envoie à Château-Suif, ce qui déclenche le chapitre suivant (attention : il faut que votre personnage principal ait un emplacement libre dans son inventaire, sinon vous ne pourrez pas récupérer le livre et vous serrez bloqué à l'entrée de Château-Suif, sauf si vous retournez chercher ensuite le livre chez Eltan).

SAUVEGARDE **Eltan donne le livre**

CHAPITRE 6
RÉGION A

Donnez le livre du duc d'Eltan au garde devant les portes de Château-Suif **(A13)** et entrez dans le château. Dirigez-vous vers la tour centrale **(A12)** et répondez à Cadderly qui vous interroge par les phrases 2, 1 et 1. Pénétrez ensuite dans la tour (il y a quelques vielles connaissances dans la cour si cela vous intéresse). Cette tour n'est qu'une immense bibliothèque : pensez à fouiller tous les rayons car on y trouve parfois des sorts et des parchemins qui comptent une histoire qui vous concerne au premier chef. Au rez-de-chaussée, parlez à Theodon qui vous rasera de vieux souvenirs et à Jessup qui se tient à côté. Discutez aussi avec Karan qui vous parlera de faits surprenants au sujet de Koveras si vous lui demandez s'il n'a rien vu d'étrange. Montez au premier étage par le grand escalier. Dites à Bendalis les phrases 1 et 2 pour en savoir plus sur l'étrange comportement de Koveras. Ce dernier se trouve au même étage et viendra vous voir : dites les phrases 2 et 3. Il vous remettra un anneau de protection tout en vous donnant un mauvais conseil. Parlez au prêtre d'Oghma (celui en violet foncé) pour savoir où se trouve Ulraunt (phrase 3). Parlez aussi avec le chantre (phrases 2,1) et passez à l'étage suivant. Au deuxième étage se trouvent Reiltar et ses sbires, dans la pièce du fond. N'y entrez surtout pas tout de suite : montez pour l'instant au troisième étage. Parlez au moine Shistal en lui disant les phrases 1, 1, 1 et 1 pour découvrir au bout du compte que c'est un Doppleganger qu'il faut éliminer. Rendez-vous ensuite au quatrième étage.

SAUVEGARDE **Prêtre Doppleganger**

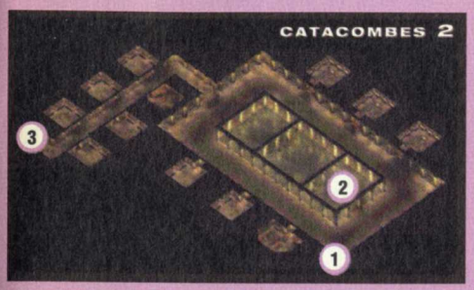
Piato vous accueille (phrase 1) et vous conseille de visiter la chambre de Gorion : montez à l'étage suivant et fouillez la chambre (c'est la deuxième en partant du coin sud-est) pour prendre ce qui s'y trouve (entre autre, il y a un parchemin à lire). Vous pouvez maintenant redescendre au deuxième étage et dire à Reiltar les phrases 2 et 1 pour le tuer. Essayez maintenant de monter au sixième étage : vous êtes arrêté par un garde et il faut vous laisser faire (remarque : si vous n'aviez pas tué Reiltar, vous auriez de toute façon été accusé de ce meurtre en sortant de la tour, alors ce serait dommage de vous priver d'un si beau combat).

SAUVEGARDE **La lettre de Gorion**

Attendez dans votre cellule la visite de Ulrtaunt (phrase 1) puis celle de Téthtoril (phrases 3,2) pour être téléporté dans une petite pièce : fouillez les bibliothèques puis sortez de la pièce pour arriver dans les catacombes **(Catacombe1,5)**. À présent, si vous avez un voleur dans votre équipe (je l'espère pour vous), il va travailler à plein rendement car il y a de nombreux pièges dans les catacombes.

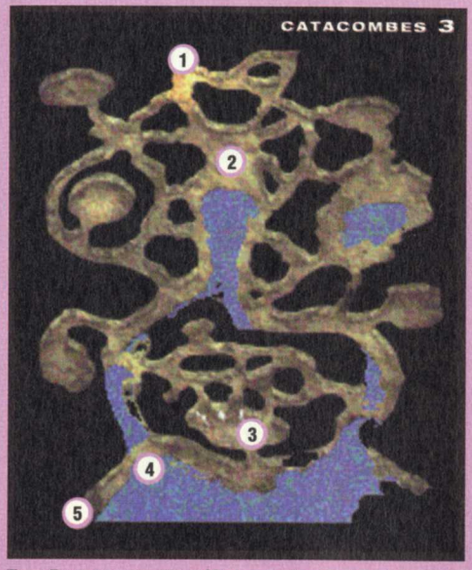
SAUVEGARDE **Les catacombes**

Visitez toutes les ailes à l'ouest car on trouve un livre de force **(Catacombes1,1)** et un livre de sagesse **(Catacombes1,2)** qui augmentent définitivement les caractéristiques de celui qui les lit. Il y a aussi des trésors à récupérer **(Catacombes1,3)**. Allez ensuite dans le couloir est **(Catacombes1,4)** pour rejoindre la zone suivante **(Catacombes2,1)**.



Parlez à Arkanis et à Deder **(Catacombes2,2)** qui se joindront à votre groupe (phrase 1) afin de vous aider. Il y a divers Dopplegangers à tuer dans les salles annexes mais il faut ensuite sortir par le couloir au fond **(Catacombes2,3)** pour rejoindre les grottes **(Catacombes3,1)**.

LES BASILICS NE DÉTECTENT PAS LE VOLEUR.



Tuez Prat et ses acolytes **(Catacombes3,2)** puis les Basilics supérieurs **(Catacombes3,3)** pour arriver au bout des grottes où vous rencontrez Diarmid **(Catacombes3,4)**, qui vous prend pour un des hommes de Sarevok (phrases 2, 1 et 5). Sortez enfin des grottes **(Catacombes3,5)** pour vous retrouver à Château-Suif, mais cette fois, à l'extérieur **(A14)**. Le dernier chapitre commence alors.

LES LIVRES DES CARACTÉRISTIQUES

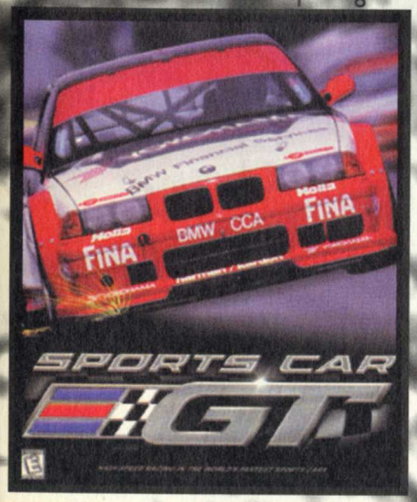
On trouve sept livres des caractéristiques au cours du jeu et je vous ai indiqué dans la solution où les trouver. Voici résumés les endroits où vous pourrez les acquérir.

- **Livre de Charisme** : dans la grotte au sud de la forteresse des Gnolls (**K2**)
- **Livre de Constitution** : dans la grotte des Sirènes (**EE4**).
- **Livre de Sagesse** : Il y a deux livres dans le jeu. On en trouve un sur le cadavre de Jalantha (**Baldur4,3**) après avoir fait les quêtes 101 et 107. Il y en a un autre dans les catacombes (**Catacombes1,2**).
- **Livre de Dextérité** : dans un baril près de Lis Noir, à la Guilde des voleurs (**Baldur1,9**).
- **Livre de Force** : dans les catacombes (**Catacombes1,1**).
- **Livre d'intelligence** : dans une bibliothèque au dernier étage de la maison du magicien Ramazith (**Baldur7,1**).

ENTREZ DANS LA LÉGENDE !

ELECTRONIC ARTS

Avec Electronic Arts, découvrez de nouvelles sensations de pilotage :

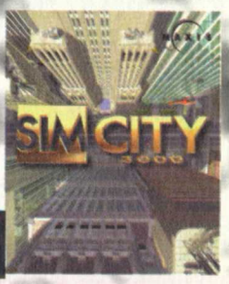


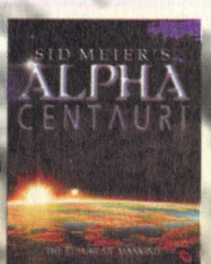
GAGNEZ

SPORTS CAR GT + 1 Volant Microsoft Sidewinder Force Feedback Wheel

EN JOUANT SUR LE 3615 PCSOLUCES OU LE 08 36 68 14 16*

3615 : 3668 : 2,23 F/mn





Concours organisé du 1er au 31/03/99 • Logiciel et documentation © 1999 Electronic Arts. Tous droits réservés. Sports Car GT, Electronic Arts et le logo Electronic Arts sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. L'appellation et le logo BMW sont des marques déposées et sont utilisées avec autorisation. Microsoft et SideWinder Force Feedback Wheel sont des marques déposées de Microsoft.

* Ce numéro de téléphone n'est pas celui de la Hot Line d'Électronic Arts

CHAPITRE 7

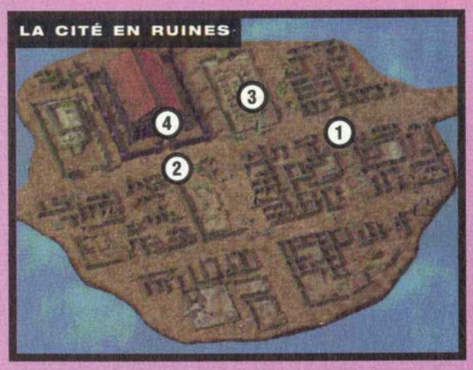
Dernier chapitre

Le complot commence à devenir transparent. Retournez à la ville de Baldur's Gate, plus précisément dans le quartier du Trône de Fer **(Baldur4)** en essayant de ne pas rester trop longtemps sur place et en évitant les gardes car vous êtes maintenant considéré par tout le monde comme un assassin (utilisez un voleur caché dans les zones d'ombre pour repérer d'éventuels gardes sur votre passage afin de les contourner et surtout, en cas de problème, ne vous battez jamais contre eux : fuyez plutôt). Vous rencontrez Kolvar dans le quartier (il y a toute chance qu'il se trouve près de la porte interne **(Baldur4,1)**) : dites-lui les phrases 2 et 2 pour savoir comment évoluent les choses. Entrez ensuite dans le Trône de Fer **(Baldur4,2)** et dites à la marchande Dhanial les phrases 2, 1, 1 et 2. Dites ensuite à Pang Wallen les phrases 2 et 1. Montez au premier étage et dites à Grégor les phrases 1 et 1 afin de le tuer. Parlez aussi avec Tralitahn (phrases 2 et 2). À l'étage suivant, répondez à Kalessia par les phrases 2, 2 et 2 puis montez ensuite au troisième étage. Parlez avec le marchand Wirhing (phrase 1) puis montez au dernier étage pour rencontrer Cythandria (phrases 1 et 2) et la combattre. Juste avant de mourir, elle vous demandera de l'épargner contre un renseignement : répondez par la phrase 1 pour l'achever. Fouillez son cadavre : on y trouve toute une littérature qui vous informera des intentions de Sarevok et de ses liens avec vous. Rendez-vous aussi dans les parages de la boutique des Objets Magiques **(Baldur1,7)** pour parler avec Tamako (phrases 2,1,1) et Delkthyr (2,3, 2, 2,1) qui en savent long. Vous pouvez maintenant aller directement au bordel les Caves Souterraines mais faisons d'abord un détour par le quartier du Poing Enflammé pour voir si l'on ne peut pas aider le duc d'Eltan. Pour cela, faites-vous d'abord capturer une première fois par les gardes (c'est plus amusant) en attendant dans la rue qu'un soldat du Poing Enflammé vous interpelle ou en tombant dessus en vous baladant dans la ville (dites la phrase 1 au garde). Laissez-vous faire et vous serez conduit devant Angelo, le nouveau chef. Répondez à Angelo par la phrase 3 pour être jeté en cellule. Parlez ensuite plusieurs fois de suite au «charmant» prisonnier Neb qui se trouve dans l'une des cellules **(Poing Enflammé,4)** et répondez «33» à son énigme pour vous retrouver à l'air libre. Retournez maintenant à l'entrée **(Baldur8,14)** du quartier général du Poing Enflammé (en en faisant le tour dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour éviter les gardes qui sont généralement postés près de la sortie secrète) afin de rencontrer Tamako de nouveau (phrases 3, 2, 2, 2, 2 et 1).

Entrez ensuite dans le Poing Enflammé, anéantissez le comité de réception (s'il est là) et montez par l'escalier central **(Poing Enflammé,3)** au premier étage. Parlez avec Kent (phrases 2 et 2) puis allez dans la chambre et dites à Rashad la phrase 1 pour révéler sa vraie nature. Après avoir tué Rashad, parlez au duc d'Eltan dans son lit afin de prendre son corps. Amenez ce corps au Maître du port **(Baldur 4,12)** pour gagner 2.500 points d'expérience (quoi, seulement ?, avec tout le boulot que cela a demandé ?).

Attaque du poing enflammé

Vous pouvez enfin aller aux Caves Souterraines en passant par les égouts ou par la porte de la Sirène Rougissante **(Baldur2,4)**. Tuez les assassins Krystin et Slythe qui se trouvent au centre du lieu **(Caves Souterraines,2)** et prenez les lettres sur leurs cadavres : l'une d'elles est une invitation à conserver. Sortez du bordel, revenez à la surface. Préparez-vous alors à un très gros combat (achetez toutes les



baguettes et potions qui vous plaisent auparavant à la boutique des Objets Magiques). Allez au Palais Ducal **(Baldur7,12)** et remettez votre invitation au garde devant la porte pour entrer.

Palais Ducal

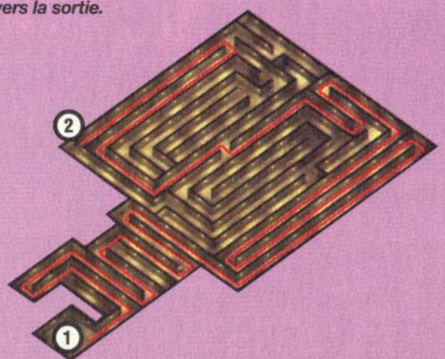
Le complot est déjoué

Montrez encore votre invitation au garde à l'intérieur pour qu'il vous laisse tranquille. Avancez ensuite vers le trône : après une grande discussion, une partie de l'assistance se transforme en Dopplegangers et attaque les altesses royales Belt et Liia Jannath. Vous devez absolument empêcher que ces deux personnes soient tuées (c'est-à-dire qu'il faut au moins qu'une des deux survive) en éliminant tous les Dopplegangers. Sarevok s'attaque alors à votre personnage principal : vous devez survivre pendant dix secondes (vous pouvez donc éviter le combat en fuyant) afin que Sarevok disparaisse. Dites ensuite à Belt (ou à Jannath si Belt n'a pas survécu) la phrase 2 et vous vous retrouvez téléporté dans la Guilde des voleurs. Dites la phrase 1 au voleur Denkod et préparez-vous à la dernière partie du jeu en vous soignant et en achetant tout ce qui pourrait vous être utile pour le combat final contre Sarevok (je vous conseille d'acheter à la boutique des Objets Magiques les baguettes d'invocation des monstres, les baguettes de feu, ainsi que des flèches/carreaux d'arbalète puissants et des potions de force/soin/antidote). Descendez alors le grand escalier à côté de Denkod.

Poursuite de Sarevok

Labyrinthe des voleurs

Suivez le tracé en rouge : c'est le chemin le plus simple vers la sortie.



Dites à Volera **(Labyrinthe,1)** les phrases 2, 1, 1 et 1 puis suivez le labyrinthe qui commence au fond à droite de la pièce (ce labyrinthe n'en a que le nom car il est impossible de se perdre, surtout avec la carte automatique) afin de rejoindre la sortie **(Labyrinthe,2)**. Attention aux nombreux pièges qui parsèment le labyrinthe et aux adversaires puissants (faites passer le voleur devant...). Parlez avec Winski Perotate **(Labyrinthe,2)** avant de passer la porte de sortie pour rejoindre la citée en ruines.

Sortie du labyrinthe

La citée en ruines

Un groupe du Trône de Fer **(Cité,1)** vous accueille «chaleureusement» (phrase 4) : c'est un combat très dur. Vous verez aussi Tamako **(Cité2)** si vous l'avez déjà rencontrée dans la ville et elle vous demandera de l'affronter : vous pouvez refuser (phrases 3 et 2) ou accepter (phrase 2) mais je vous conseille le combat car Tamako possède une excellente armure. Il y a aussi un groupe de Combattants Squelettes **(Cité,3)** outre les Goules, Zombies, Squelettes et autres Blêmes qui pullulent dans la cité (mais ce n'est pas un réel problème car on peut dormir relativement facilement afin de se reposer).

Rencontre avec Tamako

Il ne vous reste plus qu'à entrer dans le temple **(Cité,4)** pour le combat final en préparant de façon optimale votre inventaire au préalable (baguettes, potions...). Sarevok est entouré de ses sbires et la salle est piégée (tout le grand crâne au centre déclenche des salves de pièges). Le mieux est de tuer les sbires un par un avant d'affronter Sarevok en personne.

Combat final

Envoyez déjà un voleur caché dans les zones d'ombre pour repérer un adversaire et attaquez-le isolément (ce sera sûrement Tazok). Essayez ensuite de tuer les deux autres sbires (Samej et Angelo) avec des sorts de zone tels que les boules de feu en tirant en direction du trône sans voir l'ennemi (celui-ci se trouvant hors du champ visuel) : vous pourrez ainsi les tuer en toute sécurité. Approchez-vous enfin de Sarevok et entourez-le alors de monstres pour le bloquer tout en le tuant avec vos archers équipés de leurs meilleures flèches (explosives, empoisonnées...).

Il ne reste que Sarevok

Remarque : rien ne vous empêche de sortir du temple pour dormir entre deux combats et si vous avez du mal à finir ce dernier combat, vous pouvez abaisser la difficulté du jeu dans les options.

Voilà, Sarevok mort, il ne vous reste plus qu'à admirer la cinématique de fin et à vous tourner les pouces en attendant la suite de Baldur's Gate. Les plus acharnés d'entre vous pourront refaire le jeu en exportant leur personnage principal ou en recommençant le jeu avec une classe différente.

Final-save

JEFF
(MONKEY3@CLUB-INTERNET.FR)

GROOVE
fun radio
c'est nouveau et ça bouge !
DANCE

L'ARMÉE DE L'OMBRE EST DE RETOUR !

Jeu complet. Fonctionne sans "Commandos : Derrière Les Lignes Ennemies"

TOP SECRET

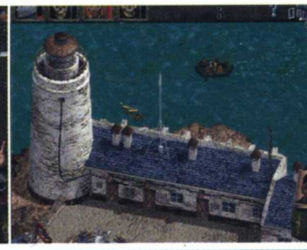
Nouvelles missions

Ces 8 missions vous replongeront en plein cœur de l'action et vous feront découvrir de nouvelles caractéristiques :

- Utilisez des menottes pour maîtriser vos adversaires.
- Faites diversion en projetant des objets dans la direction souhaitée.
- Récupérez les paquets de cigarettes de vos ennemis pour attirer et neutraliser une sentinelle.
- Le fusil Entfield vous permettra d'atteindre vos cibles à très grande distance.
- Découvrez de nouveaux territoires européens (la Hollande, la Grèce, le Portugal...).
- Des zones de combats encore plus vastes (un zoo, une gare de triage, un aéroport, des ruines grecques).
- Ce jeu intègre deux niveaux de difficultés (bleu ou vétéran).

COMMANDOS
LE SENS DU DEVOIR

Création : MAxipub



PYRO STUDIOS

EIDOS INTERACTIVE

6, bd du Général Leclerc - 92115 Clichy Cedex - Fax : 01 47 56 14 66

Concours, astuces et solutions
08 36 68 19 22 *
3615 EIDOS *
www.eidos-france.fr
* 2,23F/minute

Commandos : le Sens du Devoir est une marque déposée de EIDOS PLC. © 1999 EIDOS. Tous droits réservés. Toutes les autres marques de commerce sont les propriétés de leurs sociétés respectives.